3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

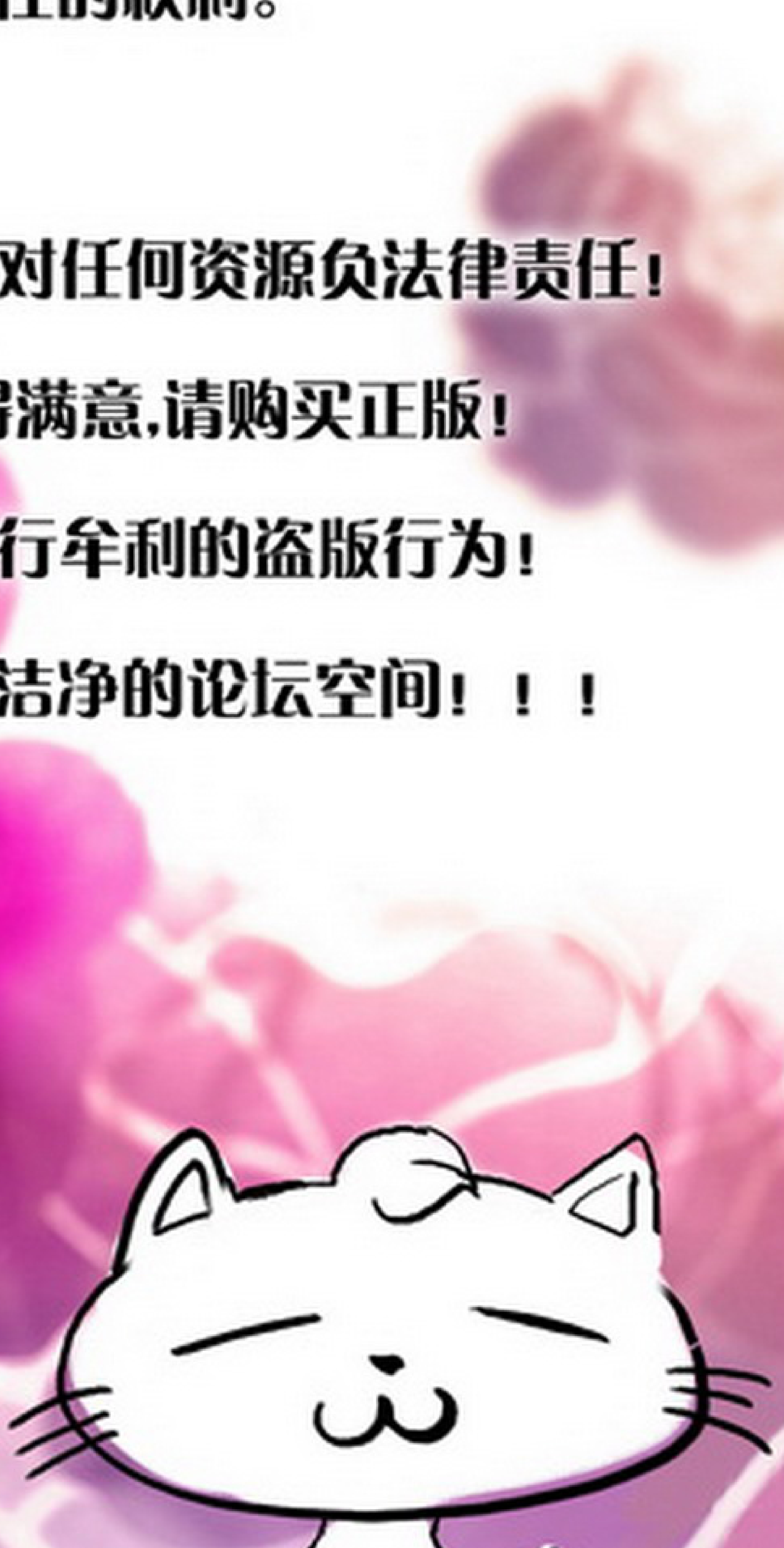
严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

Tot.53 ◆火焰之纹章◆枪下游魂 3 恐龙危机◆灵魂能力II◆樱大战 4

游戏机实用技术

8 2002年4月B
TV GAME半月刊

晴天霹雳！

SQUARE重投任天堂的怀抱

FF最新作今冬有望降临NGC

祝《生化危机》发售六周年

迷你特辑 PART.3 威斯克报告书II

特稿：迦陵频伽

——TECMO的另类美学

超级劲作精彩赏析

鬼武者2

荒野兵器 进化版3

彻底攻略

《异度传说》全程小说攻略

《四狂神战记外传》全程攻略

研究中心

永远的那基节

最终幻想X 闪电球必胜绝学

玩家贴心奖第二期中奖名单公布！

ISSN 1008-0600
08
9 771008 060006

本期赠送《死或生3》清凉海报

Gnet

航天新亚数码科技有限公司

中国专业游戏网 WWW.chinaGnet.com

新亚电玩 WWW.CHINAGNET.COM

网上游戏商城:新方式，新感觉，天涯海角，游戏共享

北京新亚游戏商城：超大规模经营面积300平方米，提供游戏产品，零售、批发、维修全方位服务
地址：地安门外大街9号　电话：（010）64043781　（010）84021035　地安门百货商场往北100米

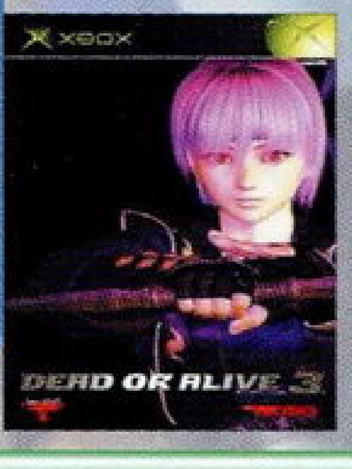
广州新亚游戏商城：面向全国开展批发及邮购业务，也为本地顾客提供零售及维修服务
地址（及邮购）：广州市西堤二马路8号南太工业品市场A1室　邮编：510130
电话：（020）81851337、81861313　传真：（020）81900258　邮购收款人：熊健

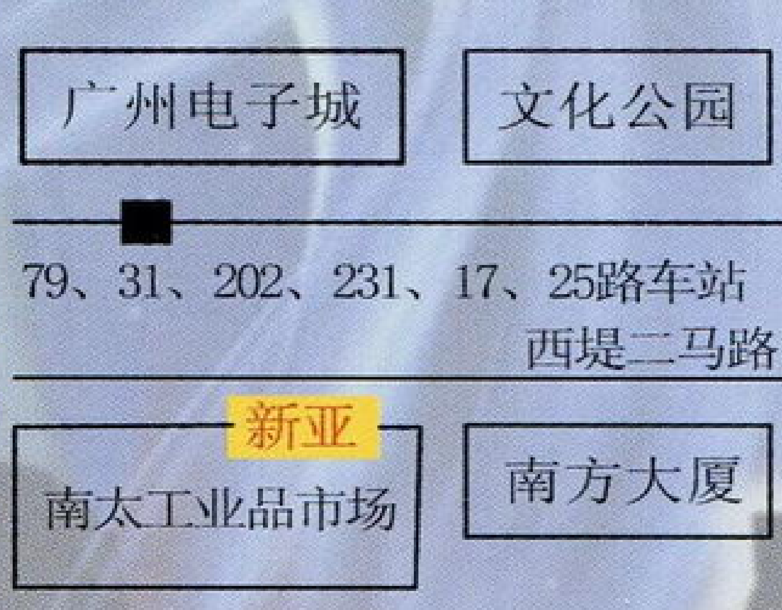
北京批发部地址：朝阳区朝外头条甲93号瑞丰大厦103室
电话：（010）65924082　传真：（010）65958264

电子邮件：game@chinagnet.com

新亚公司面向全国诚征加盟连锁店

现提供：PS2、DC、PS、PSone、GBA、GB、SNK、GameCube、WS、Xbox、PC游戏主机、软件、卡带及其周边配件批发业务，并批发各类原版盘及游戏精品、饰物，欢迎各地经销商与我们联系、洽谈，我们将在每个地区选择一独家加盟连锁店，并给予强力的广告和供货等方面支持。





广州门市方位图

北京门市方位图

大量回收日本原版片主机
本店原版片可以旧换新

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

本店GBA主机560元送GBA卡
修、修、修~改、改、改立等可取

品名	价格／邮费
PS2主机（30000型）全套	1990/30
PS2硬盘	1650/30
PS2记忆卡	150/10
PS2分量端子线	140/10
PS2原装遥控器	250/10
PS2原装光头	450/10
PS2组装光头	260/10
PS原装光头	250/10
PS组装光头	130/10
PS2五色限定版主机（送支架）	3880/10
PS2 GT3专用方向盘	950/10
PS2啪啦啪啦专用控制器	580/10
PS2原装皇牌专用控制器（送游戏）	1150/10
PS2人面鱼＋麦克风（限定版）	680/10
PS2异度传说（限定版）	1380/30
PS2荒野骑兵	380/10
PS2太空频道5	420/10
PS2三国志战记	430/10
PS2鬼武者1代	320/10
PS2鬼武者2代	380/10
PS2育成足球2002	430/10
PS2鬼泣	420/10
PS2 VR4	380/10
PS2侍	410/10
PS2 VR4专用双人摇杆	650/20
GT东京概念	250/10
PS2太十国际版	490/10
PS2双心（暗黑之星）	410/10
PS2格兰蒂亚2代	450/10
PS2格兰蒂亚X（限定版）	880/30
PS2心跳回忆3（限定版）	1180/30
PS2暗云	250/10
PS2奥凡	250/10
PS2影子之心	250/10
PS2永恒之戒	250/10
PS2燃烧战车	370/10
PS2 ICO（中文版）	360/10
PS2寂静岭	420/10
PS2零	430/10
PS ZOE	250/10
PS2吸血鬼之夜	430/10

品名	价格／邮费
PS2维罗尼卡枪版（限定版）	880/10
PS2 DX高达	450/10
PS2三国真无双2代	430/10
PS2维罗尼卡	380/10
PS2雷盖亚	430/10
PS2决战2代	420/10
PS2实况5（最终版）	430/10
PS2生与死（最终版）	430/10
PS2 EVERGRACE	230/10
PS2幻想水浒传3代	460/10
PS2机器人大战IMPACT	450/10
PS2铁拳4	450/10
PS2王国之星	450/10
PS2封神演义	460/10
PS one主机	680/30
PS 7501型	840/30
PS最终幻想（456合集）仅1套	880/10
PS太空战士7代	450/10
PS太空占士8代	450/10
PS太空战士9代	420/10
PS宿命传说	330/10
PS幻想传说	330/10
PS永恒传说	450/10
PS心跳回忆1代	330/10
PS心跳回忆2代	480/10
PS异度装甲	330/10
PS FFT战略版	330/10
PS幻想水浒传1代	330/10
PS幻想水浒传2代	280/10
PS机器人大战α	350/10
PS生化危机（1−3代）每套	380/10
PS生化危机五周年考克箱（最后1套）	2480/30
PS机器人大战F	250/10
PS恶魔城	280/10
PS妖精战士（1−3代）每套	280
PS勇者斗恶龙7代	280/10
PS燃烧战车	280/10
PS口之食卓	280/10
PS陆行鸟	150/10
PS双界义	180/10
PS宇宙骑警（小岛秀夫）	280/10
PS三国无双1代	150/10

品名	价格／邮费
PS大战略	230/10
PS三国志4代	180/10
PS三国志5代（中文）	230/10
PS放浪冒险传	350/10
PS龙战士	180/10
PS寂静岭	120/10
PS圣剑传说	290/10
PS修道院之谜	180/10
PS皇家骑士团	280/10
PS浪漫沙加	280/10
PS荒野骑兵	250/10
PS JOJO大冒险	230/10
PS SD高达	150/10
NGC松下版主机（全套）	2850/30
NGC主机（送游戏1套）	1950/30
NGC记忆卡	120/10
NGC生化危机1代	480/10
NGC路易冒险	380/10
NGC明星大乱斗	450/10
NGC VR射手3代	450/10
NGC索尼克大冒险2代	380/10
NGC FIFA2002	400/10
NGC猴子球	350/10
NGC GBA连接线	760/10
NGC PIKMIN	450/10
RGC星球大战	450/10
XBOX主机（日版＋全套）	2650/30
XBOX主机限定版	3380/30
XBOX生与死3	480/10
XBOX幻想鬼武者	480/10
XBOX世嘉GT2002	460/10
XBOX喷漆小子未来篇	490/10
DC主机（全新＋全套）	750/30
DC原装光线枪	120/10
DC原装VGA	120/10
DC樱花大战1代（限定版仅1套）	780/30
DC樱花大战2代（限定版仅2套）	480/30
DC樱花大战3代（限定版仅2套）	780/30
DC樱花大战4代（普通版）	395/30
DC创造球　特大号（老版本）	250/10
DC创造球　特大号	350/10
DC街霸2次冲击	180/10
DC恐龙危机	180/10
DC SNK VS卡普空	180/10
DC世嘉拉力2代	120/10
DC世嘉机器狗	220/30
DC原装飞行摇杆	180/30
DC格兰蒂亚（限定版）	450/10
DC格兰蒂亚（普通版）	330/10
DC世嘉GT	100/10
DC篮策	80/10
DC NBA 2K	80/10
DC莎木1代	380/10
DC莎木2代（限定版）	550/10
DC永恒的阿卡迪亚	350/10
DC漫画英雄对街霸	180/10

品名	价格／邮费
DC黄金城之门（1−5卷）每卷	120/10
DC索尼克1代	30/10
DC阿拉伯王子（AVG类型）	30/10
DC西风狂侍曲	180/10
DC玩具兵大战	60/10
SS 95格斗之王	250/10
SS 96格斗之王	250/10
SS 饿狼传说（特别版）	250/10
SS 街霸（真人版）	280/10
SS 大战略	180/10
SS格兰蒂亚1代	380/10
SS光明力量（1−3卷）每卷	430/10
SS天外魔境（广井王子）	380/10
GBA主机（保修1年）	530/30
GBA黄金太阳（正版）	288/10
GBA 99拳王限定版主机	980/30
GBA口袋妖怪限定版主机	880/30
GBA TV连接器	598/30
GBA皇家骑士团（正版）	288/10
GBA龙骑士（正版）	230/10
GBA实况足球J联盟	85/10
GBA机器人大战A	78/10
GBA恶魔城	75/10
GBA索尼克大冒险	78/10
GBA特鲁尼克大冒险2代	85/10
GBA洛克人EXE 2代	85/10
GBA火焰之文章	120/10
GBA光明力量	120/10
GBA洛克人ZERO	95/10
GBA铁拳	78/10
GBA天使之翼	95/10
GBA大战略2代	85/10
GBA幻想水浒传	75/10
GBA玛丽2代	78/10
GBA三国志	80/10
GBA99拳王EX	85/10
GBA罪恶克星X	85/10

汇款地址：
虹口店：上海市东大名路1073号
（总店）：耀辉火锅楼对面（提篮桥）
买正版请到总店
电话／传真：021−65358097
邮编：200080
收款人：盛健华
手机：13901790511
13901775111
浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
闸门店：上海市芷江西路125号

杂志&3DM SMW
www.plumbook.cn

contents

目录

Tot.53

Tot.53 2002-04-16

2 游戏情报站 SOUL

2 SQUARE 再次向任天堂提供软件

3 微软保证将更换有问题的 XBOX

4 《GT 赛车 4》相关的情报

5 欧洲、澳洲 XBOX 开始发售

5 GBA3D 引擎登场

6 《朝鲜日报》与久多良木健的对话

10 至爱排行榜 ACE 飞行员

11 特别企划

11 大浦博久谈 XBOX 战略

12 迎击“洋货”的 SCEI 没有死角吗?

14 特稿

14 迦陵频伽——TECMO 的另类美学

16 前线狙击

16 《生化危机》迷你特辑 PART.3

22 火焰之纹章 封印之剑

24 光明之魂

25 洛克人 ZERO

26 枪下游魂 3 恐龙危机

27 灵魂能力 II

28 机动战士高达 基连的野望·吉翁独立战争记

29 樱大战 4 恋爱吧，少女

30 战斗封神

30 魔法封神

31 特快专递

31 鬼武者 2

36 荒野兵器 进化版 3

38 黄金眼 GOUKI

40 游戏立方 多边形

44 攻略透解 慕容非

44 异度传说 一章 力之意志

51 漫画同人会

54 沉默的遗迹 四狂神战记外传

60 研究中心 纱迦

60 永远的那基节

61 最终幻想 X 闪电球ROAD TO CHAMPION

63 格兰蒂亚 X

64 VF 道场

66 世界足球 胜利 11 人 6

67 天籁之音 久石让

68 火热秘技

69 游戏动漫园 D·S

72 硬件道场 D·S

74 玩友自由谈 GOUKI

76 星之心画廊 紫枫

77 读编往来 纱迦

封面 樱大战 4 恋爱吧，少女

封底 异度传说

索引

GAME INDEX

ARC

灵魂能力 II 27

DC

樱大战 4 恋爱吧，少女 29

罗德岛战记 邪神降临 68

漫画同人会 51

GBA

火焰之纹章 封印之剑 22

沉默的遗迹 四狂神传说外传 39 54

魔法封神 30

光明之魂 24

洛克人 ZERO 25

NGC

生化危机 16

战斗封神 30

PS2

最终幻想 X 国际版 60 61 68

异度传说 一章 力之意志 44 68

创造球会 2002 38

鬼武者 2 32 38 68

遥远的时空中 2 38

世界拉力锦标赛 38

荒野兵器进化版 3 36 39

枪下游魂 3 恐龙危机 26

机动战士高达 基连的野望·吉翁独立战争记 28

格兰蒂亚 X 63

世界足球 胜利 11 人 6 66

XBOX

死或生 3 68

式神之城 39

喷射小子 未来版 39

郑重声明

未经本刊同意并书面授权，任何单位或个人不得以任何方式使用本刊刊登的所有内容（属本刊转载的部分除外）。对恶意侵犯本刊版权者，本刊将依据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》、《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》中的有关规定向其追偿本刊所有被侵权益的损失。

欲向本刊投稿者，请仔细阅读以下声明，如向本刊投稿，我们都视为投稿人同意以下条款：

1.投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。

2.如本刊采用了投稿人的稿件并支付稿酬，则投稿人完全授予本刊自行编辑、修改和使用此稿件的权力，本刊不须再次征求投稿人同意和再次支付稿酬。

3.投稿人如已将稿件投向本刊，在本刊回复采用或者未得到回复但尚在本刊反应期内（使用 Email 或 ICQ 方式投稿的，从稿件到达对方服务器时开始计算，本刊反应期为 30 日；使用信件方式投稿的，从发信方邮局的邮戳所示日期开始计算，本刊反应期为 60 日）或者本刊已经采用的情况下，投稿人不可以再同意其他单位或个人以任何形式使用该作品。如有违反，本刊有权不支付稿酬，并对给本刊造成的损失和影响保留法律追究的权力。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
责任编辑：郑翔

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明

编委：刘洋 庄杰 韦波 蔡汝毅 翟雷 王恩雷 王超 刘志凌 徐翔 王树彬 王天傲

主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2002 年 4 月 16 日
定价：人民币 8.80 元

SQUARE 再次向任天堂提供软件

契约成立！

2002年3月8日，《日本经济新闻》朝刊全文翻译：

标题——时隔5年，SQUARE 再次向任天堂提供软件

3月8日是属于SQUARE和任天堂的。双方就SQUARE向任天堂的硬件系统提供软件达成最终协议，任天堂的社长山内溥将向SQUARE属下软件会社提供开发费用的援助，而人气作品“《FF》系列”的投入是两者合作的有力基础。这是自SQUARE1996加盟索尼阵营以来中断达5年之久的再度合作。

今年1月任天堂山内溥社长设立了名为“Fund Q”的软件开发援助基金，基金将优先为原SQUARE的“《FF》系列”重要开发成员河津秋敏在本月成立的游戏制作会社GAME DESIGER STUDIO（游戏创意工作室）提供资金，资金额度目前不详。（根据内幕消息称资金援助额度约2亿日元）

SQUARE将向任天堂提供NGC与GBA连动的原创游戏，预定于今年内发售，发售厂商由SQUARE与任天堂协议决定。但同时SQUARE仍将继续为索尼主机PS2提供“《FF》系列”最新作！

因“《FF》系列”而在大学生以上玩家层中拥有广泛支持度的SQUARE为任天堂提供软件，将大大有利于任天堂在较高年龄层拓展事业。

“《FF》系列”是对任天堂SFC主机的普及做出过巨大贡献的有力软件，1997年SQUARE的《FF》在索尼PS主机发售以来，两社间软件供给关系完全断绝。

自从SQUARE接受索尼149亿日元的出资后，为任天堂系主机提供软件的构想实现难度将相当大……

事件的数个关键词：

1) Fund Q

今年1月，任天堂社长山内溥为促进TV游戏业健康发展，变卖部分私有的任天堂股权折合约200亿日元成立的面向所有中、小软件开发公司的无偿援助基金。其接受援助的先决条件是制作NGC与GBA连动的新概念软件、完成度达到50%以上并预期能在一年内发售，经任天堂审核通过后即能获得一定数额的援助资金，据悉援助额在5000万到2亿日元不等。

2) 河津秋敏

SQUARE第二软件开发部部长、SQUARE执行董事。1980年毕业于东京大学理工科，同年加入当时只有二十多名员工的SQUARE。1989年凭借一款GB版《魔界塔士SA·GA》而崭露头角。2001年末向SQUARE高层提议为任天堂主机提供软件，2002年3月独自设立开发会社GAME DESIGNER STUDIO并任社长。

3)GAME DESIGNER STUDIO

河津秋敏设立的软件开发会社，资本金为1000万日元，其中河津出资51%、SQUARE出资49%，目前办公地点东京都目黑区。该会社的宗旨为“NEWTYPE的软件制作！”目前约4款以上软件同时进行中。但从目前获悉的情况我们得知GAME DESIGNER STUDIO的员工现仅河津秋敏一人，其计划中的软件完全由SQUARE代为开发。

日本経済新聞

Business Trend

ソフト供給

任天堂向け再開

スクウェア、5年ぶり

任天堂とスクウェアは八日、任天堂のゲーム機にスクウェアがソフト供給を再開することで合意した。任天堂の山内溥社長がスクウェア系のゲーム制作会社に開発費を供与し、任天堂向けソフトの制作を支援する。人気ゲーム「ファイナルファンタジー（FF）」の投入が有力だ。スクウェアは一九九六年にソニー陣営に移行し、任天堂への供給再開は約五年ぶりとなる。

山内社長が一月に設立したゲーム開発の支援ファンド「ファンドキュー」が開発資金を供給する。供給先は、スクウェアと「FF」の開発者の一人である河津秋敏氏が月内に設立するゲーム制作会社、ゲームデザイナーズ・スタジオ（東京・目黒、河津秋敏社長）。同ファンドの出資は初めて。出資額は明らかにしていない。

任天堂のゲーム機「ニンテンドー ゲームキューブ」と「ゲームボーイアドバンス」を連動して遊ぶソフトを制作し、今年中に発売する。発売元はスクウェアと任天堂が協議して決める。スクウェアはFFシリーズをソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）のプレイステーション（PS）2向けにも引き続き制作する。

任天堂は高校生以上に人気の高いFFなどスクウェアのゲームソフトの供給を受けることで比較的高い年齢層にもゲーム機の販売を増やす。

FFは任天堂の「スーパーファミコン」の普及を後押ししたが、九七年にスクウェアがFFの新作をPS向けに発売して以来、両社の間にゲームの供給が途絶えていた。スクウェアはSCEから百四十九億円の出資を受けており、任天堂へのソフト投入は難しいとみられていた。

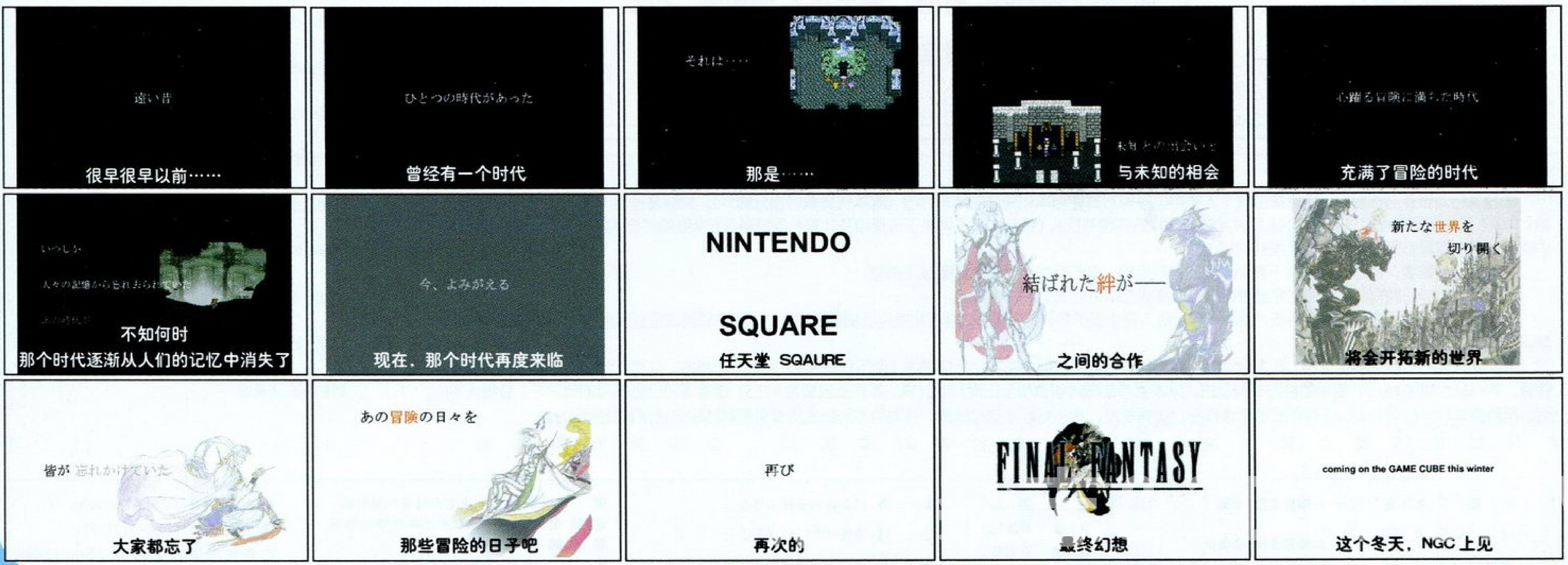
スクウェアのファイナルファンタジーシリーズはプレステの普及をけん引した（FFXの画面）

携

て、全地球測位システム（GPS）を使って自分のいる位置がわかる携帯電話の新
の提携で新サービスを開発し追い上げる考え。

4)《FF Unlimited》

去年秋于全日本公开放映的TV版动画片，作品有众多直接来自“《FF》系列”的要素，河津秋敏亲自担任本片监督工作。日本网站推测NGC版《FF U》游戏制作可能性颇高……但来自美国的非官方消息称NGC版《FF》将是全新的“《FF N》系列”。



www.plumbook.cn

回家

文：特约撰稿人 DARKBABY

很多人都说人类的情感会随着年龄的增长逐渐消磨。

但当SQUARE和任天堂再度携手的消息发布的数天后，我在网上看到了一段日本玩家制作的纪念Flash时眼睛里感觉到了久违的酸涩。那是相当感性的个人意识，随着NGC的主题画面闪过，响起了悠扬舒缓的钢琴曲，那一幕幕刻骨铭心的画面、发自肺腑的真挚旁白……对于我个人而言，这段主题为“回家”的Flash足够引起心灵的共鸣！

以上都不过是普通玩家的一厢情愿，真正的内情远没有那么纯洁感人，甚至用又一幕商业丑剧来形容也丝毫不为过！很多人不禁要问SQUARE为什么会选择距离《FF XI》正式发售不到两个月的时间与任天堂再度合作？作为SQUARE第二大股东的索尼又为什么对SQUARE与任天堂的暗中往来熟视无睹？SQUARE加盟任天堂阵营的诚意又有多大呢？任天堂是如何看待SQUARE这家第三方厂商的？或许对这些问题的解答能够让我们彻底洞悉事情的真相……

SQUARE目前所处的困境众所周知。近年来的财务状况不断下滑，业界对该社2002年度的两款主打游戏《FF XI》和《王国之心》普遍看淡，尤其是被视为PS2今年网络战略核心的《FF XI》的前期工作进展缓慢，日本玩家对在线游戏多持观望态度，甚至有业内人士大胆放言：“如果索尼不在5月前推出附带硬盘的PS2一体机推波助澜，《FF XI》几乎没有任何成功可能！”但是对于刚在月前斥资500亿日元拯救子会社爱华于既倒的索尼来说，主机大幅调整价格也是一颗轻易不能下咽的苦果。

对于提倡高投入、大制作的SQUARE来说必须有长期而稳定的收入支持才能维持其正常运作，KONAMI、CAPCOM多平台发展的出色业绩也证明了坚持单一平台的思路已经无法适应潮流发展。任天堂GBA独占的携带用主机市场的巨大潜力令SQUARE垂涎三尺，而NGC目前在日本的销售态势也超乎预想（本土发售9个月主机出货190万台、有4款软件出货突破50万大关）。任天堂未来的发展潜力，对于出身野村证券的SQUARE现任社长和田洋一是再清楚不过的了。

企业内部的强烈呼声也是SQUARE高层做出决策的关键动力。近年来的战略调整使得该会社人员大量流失（特别是2D方面的），而面对企业目前所处的困境许多社员都迫切希望能与任天堂再度合作，去年B&B的GBA《魔法假期》发售时野村哲也等人专门制作了明信片为前同事们加油助威。而年末第二开发部部长、执行董事河津秋敏上书要求为NGC、GBA制作软件更使这一现象表面化！

索尼SCE在斥资149亿日元参股SQUARE时已经获悉了该社与任天堂暗中往来的具体细节，但来自于微软XBOX的巨大压力迫使索尼对此表示了默许！在日、美、欧三大市场中，初出茅庐的XBOX已经在美、欧两块取得了相当大的成功（北美实际销售169万台、欧洲发售首周盛况空前），PS2的市场压力日益沉重。从索尼的经营战略角度分析，任天堂对于索尼的威胁远远不足于和微软对于索尼的威胁相比，任天堂不过是意图割据TV游戏业，而微软则来势汹汹挟XBOX与索尼在整个IT领域做全方位的对决！微软的金钱攻势令目前受爱华等子会社拖累而支拙为难的索尼深感头痛，默许SQUARE加盟任天堂阵营也是为了缓和与任天堂的长期敌对状态，避免两线作战的无奈之举。在历史上日本经济寡头们联手瓜分市场的案例比比皆是，八十年代初索尼、松下等家电厂商在国内市场争斗的你死我活，而在欧美却用惊人的协作精神逐步蚕食了PHILP、汤姆逊的市场份额。

SQUARE用一种暧昧的方法宣告了与任天堂的合作。表面上看与任天堂签约的仅仅是河津秋敏自行设立的GAME DESIGNER STUDIO，但根本就是一个自欺欺人的障眼法，且不说GDS的注册资金仅有1000万日元、会社成员仅河津一人，如果没有实质的行动，任天堂又怎么会大开绿灯为这家皮包公司提供约两亿日元的首个Fund Q援助开发资金呢？从Fund Q的条款分析，SQUARE秘密开发中的NGC和GBA连动游戏应该有了很高完成度，但至今没有公布是为了等待两个答案的揭晓！《生化危机》的销量多寡将充分证明NGC到底是不是第三方厂商理想的开发平台、《FF XI》的成败则可以彻底揭示PS2网络计划的可行性。相信等这两个几乎所有业界都翘首盼望的谜团揭开时SQUARE应该会在索尼和任天堂两大阵营中做出最终抉择。目前被确认投入的软件仅有GBA的《FFT》（《最终幻想战略版》），但美国最权威的网站IGN多次透露SQUARE正在秘密开发NGC和GBA连动的暂名《FF N》的原创RPG，这恐怕决非春天的童话。另外河津秋敏又让很多人自然联想到SQUARE又一名作“《沙加》系列”。作为这次事件的最大获益者任天堂（东证股价连拉六阳，再上每股23500日元高位），SQUARE加盟的象征意义可能远大于实际意义！ SQUARE已经不再是那个可以左右整个日本业界的SQUARE，但其进退仍然能起到导向标的作用，许多犹豫观望中的第三方软件商会因此次携手而做出积极反应，这无疑已经达到了任天堂期望中的第一步目标。任天堂对于SQUARE的态度应该是爱恨交加，但山内溥深知其实力和影响力对TV GAME业界的作用性，特别是SQUARE的加入对任天堂系主机争夺更高年龄段市场份额有着决定意义，所以采取了理智和积极的态度去弥合裂痕。为了促成合作，由任天堂社长山内溥个人出资设立的Fund Q把GAME DESIGNER STUDIO作为首个基金发放对象，甚至还修改了有关的条款（比如接受援助的游戏软件必须在一年内完成等），其诚意可谓不言而喻。

有人说在日本的TV游戏业界要想生存就绝对不能存在任何个人的感情成分，现实就是这样的残酷无情。SQUARE将会根据市场的瞬息变化来做出自己的理智抉择，答案将很快得到揭示！

回家，归途中的游子已是满身创痛。

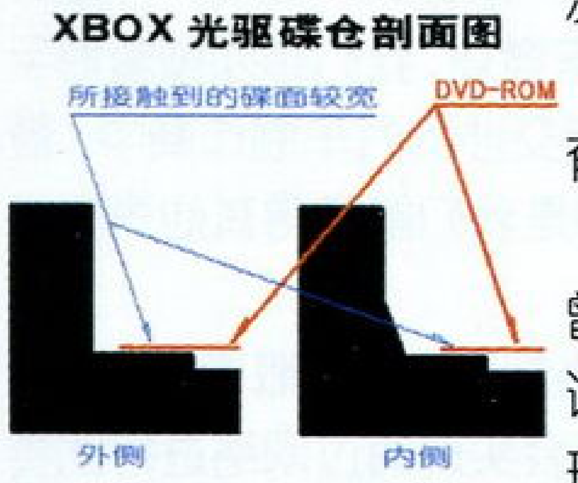
蓦然回首，家山已在望……

Coming on the Gamecube this winter！！

特报 SCOOP XBOX光碟被主机光驱划伤 微软保证将更换有问题的XBOX

XBOX主机于2月22日在日本发售，之后陆续有日本玩家反映游戏DVD光碟会被主机的光驱所划伤。据一些购买了《死或生3》的日本玩家反映，他们在购买了XBOX一周后，发现DVD-ROM的外周有划伤的痕迹。而放入XBOX主机听的音乐CD也会有同样的情况发生。

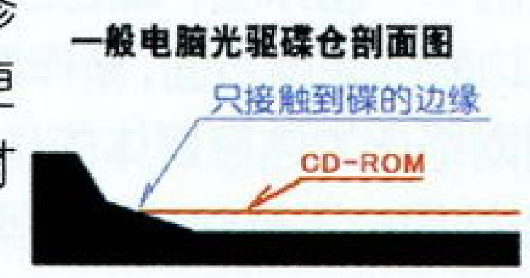
XBOX光驱碟仓剖面图



究其原因，原来是一些XBOX的DVD光驱确实有些问题。

在发现了以上问题后，日本的部分硬件零售商曾经一度中止过XBOX硬件的销售。但在微软方面保证会修理或更换有问题的XBOX以后，他们才重新恢复了XBOX的销售。

一般电脑光驱碟仓剖面图



PS2光驱碟仓剖面图

特报 SCOOP 铃木裕接受媒体访问 畅谈未来的发展计划

SEGA-AM2的王牌制作者、《VR战士》缔造者的铃木裕日前接受媒体访问，谈到PS2《VR战士4》的开发过程，以及对未来的看法，其要点如下：

●因为PS2《VR战士4》移植时间只有6～7个月，加上第一次接触PS2硬件有点不熟，所以时间方面很紧张，不过他对PS2版移植成果还算满意。

●PS2《VR战士4》的AI系统，是以SATURN版《VR战士2》为基础延伸的，未来还有很大的发展空间。

●《VR战士4》所有角色中，铃木裕最爱用的角色是莎拉，其次是雷飞，再次是舜帝。

●于3月19日发售的北美PS2《VR战士4》不会支援PS2硬盘。

www.plumbook.cn

●目前他已经在思索《VR战士》下一代的发展，希望下一代能更加强故事性。至于是否能对应网路对战，虽然目前技术上可行，但最终还要视情况而定。

●《VR战士4》所使用的“VF.NET”带给日本街机业界新冲击，目前日本已经有1900个据点使用“VF.NET”网络服务，其他厂商也开始勇于作这方面的尝试。

●对于AM2所出品的游戏不喜欢使用CG动画的原因，他表示游戏重视的是游戏性，虽然第一次看到CG动画会觉得很炫，但无法互动，而且看久了就腻了，那还不如把心思放在游戏实际制作比较实在。

●铃木裕对开发网络游戏很有兴趣，不过目前没具体计划。

●因为SEGA目前整体方针是先求获利，所以AM2现阶段把主力放在市场最大的PS2上，今年对AM2而言是获利的关键年，等到获得了足够了的利润后，AM2才会有更大发挥空间。

●因为北美市场比较能接受新事物，所以在未来他有兴趣先在北美市场发表全新作品，之后才回到日本市场。他认为日本市场还是过度重视续作与系列，限制了创新性。

●对于PS2以外的主机，如PC、XBOX、NGC及GBA，AM2都会接触，并且在今年3月底有新作品发表。

●XBOX《莎木II》顺利移植中，目前计划先把DC版完全移植到XBOX上，然后再针对XBOX的硬件机能做出强化，以超出XBOX硬件机能为目标努力中。

●目前传闻中的《VR战士4.1》，铃木裕表示这是他第一次听到……

特报 SCOOP

NGC版《生化危机》获得高分评价 游戏的高素质让业界为之喝彩

近日，日本权威游戏杂志《FAMI通》给予了NGC版《生化危机》39分的高评价。由于《FAMI通》杂志编辑总会在游戏发售前就从游戏制作商得到游戏，并在游戏发售前给出对游戏的评分，所以《FAMI通》的评分历来都很受业界的关注。NGC版《生化危机》是这两年来《FAMI通》所评的最高分之游戏一。2001年获得《FAMI通》39分评价的游戏包括《最终幻想X》与《GT赛车3》，没有满分40分的游戏，《METAL GEAR SOLID 2》的评分为38分。由此可以想象，NGC版《生化危机》有多高的素质。另外，美版NGC的《生化危机》也确定了发售日——5月15日。

史上总共只有3款游戏获得《FAMI通》满分40分的评价，分别是《塞尔达传说 时之笛》、《灵魂能力》及《漂泊的故事》。

特报 SCOOP

续《铁拳》宣布拍摄电影后 《死或生》也将开拍真人电影

TEMCO于3月14日正式与美国的MINDFIRE ENTERNAINMENT公司签定授权协议，将《死或生》的电影拍摄权授予MINDFIRE ENTERTAINMENT。

目前两家公司已经开始讨论电影制作的导演、剧本、演员阵容等策划。电影将从今年开拍，预计2003年就可以在电影院中公映。

具有业界领先电脑映像技术并创造魅力角色的“《死或生》系列”已经开发到了第三作。由XBOX独占的《死或生3》在美日的总出货量已经达到了100万套，可见游戏已经获得各玩家的肯定，因此其电影的开拍也必将大受注目。但现在电子游戏画面水平已今非昔比，再观之《死或生3》那充分发挥XBOX机能的超华丽画面，以真实映像为基础的电影版在画面的华丽程度上是不是能够和游戏本身一较高下已经有点令人担心。

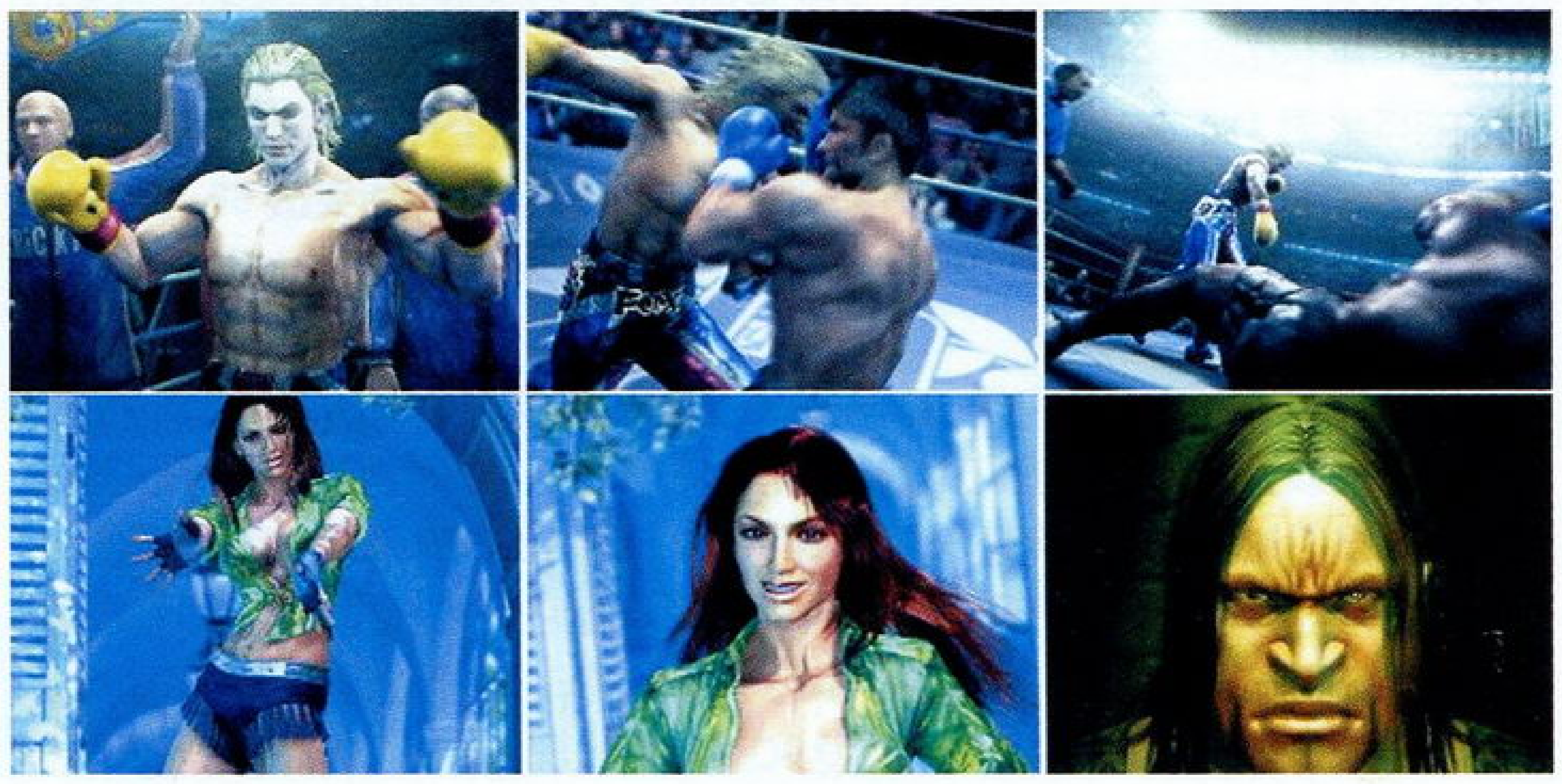
其实MINDFIRE ENTERNAINMENT公司不但是取得了《死或生》的电影拍摄权，他们之前也已经取得了SEGA最著名的光枪射击游戏之一《死亡之屋》的电影拍摄权，名称为《HOUSE OF THE DEAD》。该电影也与《死或生》同样将于2003年公映。目前《死亡之屋》电影版公布了设计原画。

特报 SCOOP

《铁拳4》CG动画公布 日本相应促销活动陆继展开

3月28日就是《铁拳4》的发售日，NAMCO已经开始展开相应的促销活动，《铁拳4》的电视广告也开始在日本的各电视台放映。在广告片中，《铁拳4》PS2版的原创CG动画也得以一定程度的公开。

另外，在3月25日，NAMCO安排在日本的摔角比赛“DDT摔角”中，让摔角手以游戏中的角色KING的形象出场，表演KING与铁拳众（游戏中三岛平八的私人军队）的对决。表演赛于东京内的北泽举行，当天晚上19：00开始。游戏角色KING所用的就是摔角功夫，同样是摔角，相信真实的摔角手表现出来的动作会与游戏中的动作相差无几，相信比赛对《铁拳》游戏的FANS和摔角比赛的FANS都具有相当的吸引力。



事件 EVENT

山内一典讲述“《GT》系列”的制作秘闻以及《GT赛车4》相关的情报

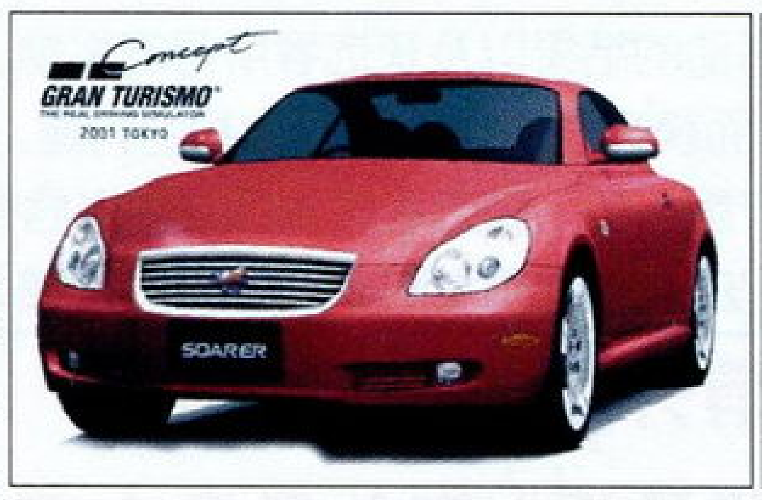
“《GT》系列”的《GT赛车3》已达到了全球660万套以上销量，而且还是PS2上目前最高销量的游戏。目前《GT赛车》之父山内一典被邀请参加丰田汽车公司于3月9日在东京池袋召开的丰田车展会。会上山内一典在主持人的提问下，说出了“《GT》系列”的制作秘闻与自己的游戏哲学。

“《GT赛车》是一款让真车登场，并给玩家以真实的驾驶感受的赛车游戏。所以为了能让真车登场，我们必须频繁地与各家汽车制造商交涉，说起来，那可真是辛苦啊。所交涉的汽车制作商中，最早给予我们授权的就是丰田公司了。（笑）这同时也是我们能获得其他汽车制作商授权的关键的一步。”

“关于《GT赛车》的下一部作品，现在已经开始制作了，大概要花上2年的制作时间。至于网络功能的使用方面，新作将不仅会实现通过网络进行比赛的功能，还会充分利用网络作为信息媒体的作用。比如说，汽车生产厂家有新车公布，这时我们可以让用户下载有关的新车资料，玩家就可以在游戏中试

www.plumbook.cn

车；或者是让用户只有到了博物馆以后才能够下载最新的资料等等。我想这些功能如果能够实现的话，那就太好了。”



▲丰田公司的车在《GT 赛车 东京概念车赛 2001》中华丽登场！

在丰田的汽车展会的现场，还设有最新作《GT 赛车 东京概念车赛 2001》（GTC）的体验角，让与会者也体验游戏中的丰田车驾驶感。

最后，山内一典表明了这样的危机感：“试着分析一下日本《GT 赛车》的用户，发现用户的年龄层主要集中在 30 岁左右，较年轻一些的用户层就少得很。”对于汽车来说，也确实是这个年龄层的人对汽车最感兴趣。山内表示：“希望能将汽车的乐趣完美地传达给年轻一代。”

事件 EVENT

第五届日本文化厅媒体艺术节召开

《PIKMIN》

日本文化厅媒体艺术节于 2 月 28 日～3 月 10 日召开。日本文化厅媒体艺术节主要是表彰优秀的游戏、动漫画及CG等作品，这是日本政府对游戏产业的直接支持举动之一。今年是第五届。艺术节期间公布了所颁发的各奖项，其中游戏方面，任天堂的《PIKMIN》获得“数码艺术·互动部门”的优秀奖。NAMCO的CG动画《安重》获得了“数码艺术·非互动部门”的大奖。而 SQUARE 的《最终幻想》CG 电影及 SEGA 的《梦幻之星在线 Ver.2》都获得了艺术节的特别奖。

《安重》

艺术节的颁奖会于 2 月 28 日在东京都定真美术馆举行，各有关制作都出席了颁奖会。

特报 SCOOP

美国 GBA 发售一年纪念 任天堂将发售白金 GBA

近日，任天堂宣布将发售新品的GBA，不过并不是传言中的GBA PLUS，而是白金 GBA，

白金色的GBA限量生产，并于2002年 6 月 3 日发售，以纪念 GBA 在美国发售一周年，定价为 79.95 美元。发售至今，GBA 已经在美国售出了超过 500 万台，可以说取得了空前的成功。另外到6月为止，GBA 上将会有超过 200 款游戏在美国发售，数目相当惊人，GBA 掌机之王的地位真是何其巩固。

▲白金 GBA 果然不同凡想，任谁都想拥有一台吧？

美国任天堂销售和市场部副总载Peter MacDougall 说到，GBA 便携、无线，提供了一个快捷的娱乐，这正是人们现在所追求的娱乐方式，因此 GBA 热销是必然的。

事件 EVENT

欧洲、澳洲 XBOX 开始发售 XBOX 拥有自己的电视频道

3 月 13 日晚，在欧洲的大部分国家都举行了 XBOX 的发售仪式，不过比尔·盖茨并没有出现在任何欧洲国家进行宣传。3 月 14 日，XBOX 在欧洲各国正式发售。同样是 3 月 14 日，XBOX 在澳大利亚和新西兰上市。

据之前 Amazon 公司的调查，到发售当天，英国预定了 XBOX 的人中有四分之三人打算在这一天打电话请病假，有 20% 接受调查的人表示他们还在犹豫是否要冒使老板生气的风险。这个客户调查结果让英国商业界很担心。英国业界人士表示，XBOX 周末上市才是一个更好的主意，因为这样人们就不用因为购买 XBOX 而去请病假了。

另据报道，XBOX 有了自己的电视频道！国际媒体集团 Modern Times Group 与微软合作，针对 XBOX 开设了一个专属电视频道，介绍各式 XBOX 最新游戏、播放游戏广告等。他们现在首先在丹麦的 Viasat digital-TV 进行试播。这个频道每天播放 8 小时的 XBOX 游戏介绍及最新游戏的讯息，同时也提供游戏的预约服务。这个 XBOX 频道已于 3 月 14 日与欧洲 XBOX 同步登场，也算是欧洲 XBOX 宣传活动的一环。如果播放效果不错，微软也不排除在其它地区开设类似的 XBOX 游戏频道的可能。

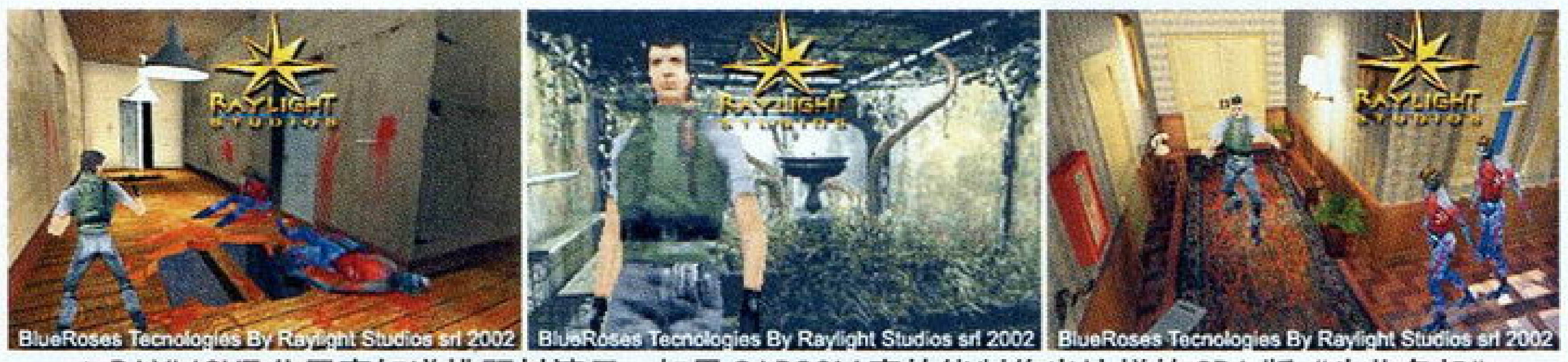
▲XBOX 在欧美的发展阻力远小于日本。

特报 SCOOP

GBA3D 引擎登场 真正多边形 GBA 游戏指日可待

意大利的 Raylight 公司最近公布了他们所开发的 GBA 主机所用的 3D 游戏制作软件引擎。目前该游戏引擎被称之为 BLUE ROSES，据称 BLUE ROSES 能够实现每秒处理 3000 个多边形的效果。BLUE ROSES 还具有一般 3D 游戏引擎所具有的一些特性，包括骨架动画、贴图、镜头切换、人体肌肤纹理，同时BLUE ROSES还能实现光源、雾化、透明等等特效。目前Raylight公司也向大众展示了利用该引擎所制作的游戏画面，包括一款飞行游戏、一款拉力赛车游戏、以及一款极为酷似《生化危机》的冒险游戏。

所展示的拉力赛车游戏画面就是 Raylight 公司将正式发售的《GB RALLY 2》，游戏可以选择 8 种车，拥有 42 条赛道以及超过 14 种以上的背景。而且游戏中的赛道不是直平的那种，还是具有不同坡度的。



▲RAYLIGHT 公司真知道挑题材演示，如果 CAPCOM 真的能制作出这样的 GBA 版《生化危机》的话……

▲其他各类型游戏的演示图，看来 GBA 开始逐渐显示它的机能潜力了。

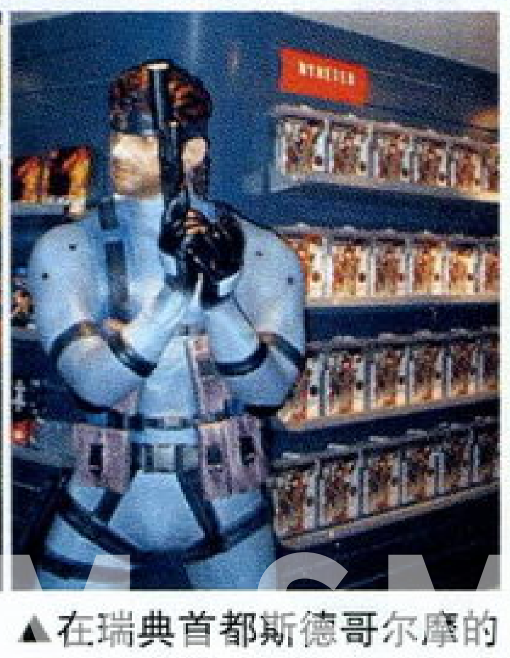
事件 EVENT

欧洲 MGS2FANS 的节日 MGS2 终于在欧洲隆重上市

▲法国巴黎的游戏零售店场面。

3 月 8 日，欧版 MGS2 终于隆重上市。MGS2最先于11月13日在美国率先发售后，于11月31日在日本发售。在横扫美国和日本游戏市场后，MGS2又来到了欧洲，欧版 MGS2 尚未发售，就获得了超过150万套以上的预订量，可见欧洲玩家的热情绝不比北美及日本的玩家低。MGS2之父小岛秀夫也亲临欧洲开记者招待会为 MGS2 的发售造势。

▲在德国的法兰克弗的游戏零售店场面。



▲在瑞典首都斯德哥尔摩的游戏零售店中的MGS2，等身大的 SNAKE 模型极具迫力。

www.plumbook.cn

事件 EVENT

KONAMI体感街机游戏横扫美国
拳击体感游戏获美国ASI2002表彰

由KONAMI于2001年出品的拳击体感游戏《mocapboxing》，获得了今年美国ASI2002展中“最佳销售成绩金奖”。同样的奖项，KONAMI已经是连续第三年获得，前两年获得同样奖项的是KONAMI的“《沉默的狙击手》系列”第一作和第二作。

▲玩家戴上专用的拳击手套，就可以和游戏屏幕上的对手进行激烈、刺激的拳击赛了，同样会消耗体力，但又不会受伤，玩家怎能不趋之若鹜？

美国ASI2002展即Amusument Showcase International 2002，是全美最大规模的一年一度的娱乐机器展示会（与日本的AOU展相似）。ASI展由美国娱乐机器联合会（即American Amusument Machine Association，简称AAMA）主办，美国娱乐机器联合会是美国娱乐机器界最大规模的组织。而ASI的“最佳销售成绩奖”表彰的是综合销售业绩最好、市场评价最高的娱乐游戏商品。

▲目前在国内一些大城市已经可以看到《mocapboxing》的身影，大家千万不要错过了。

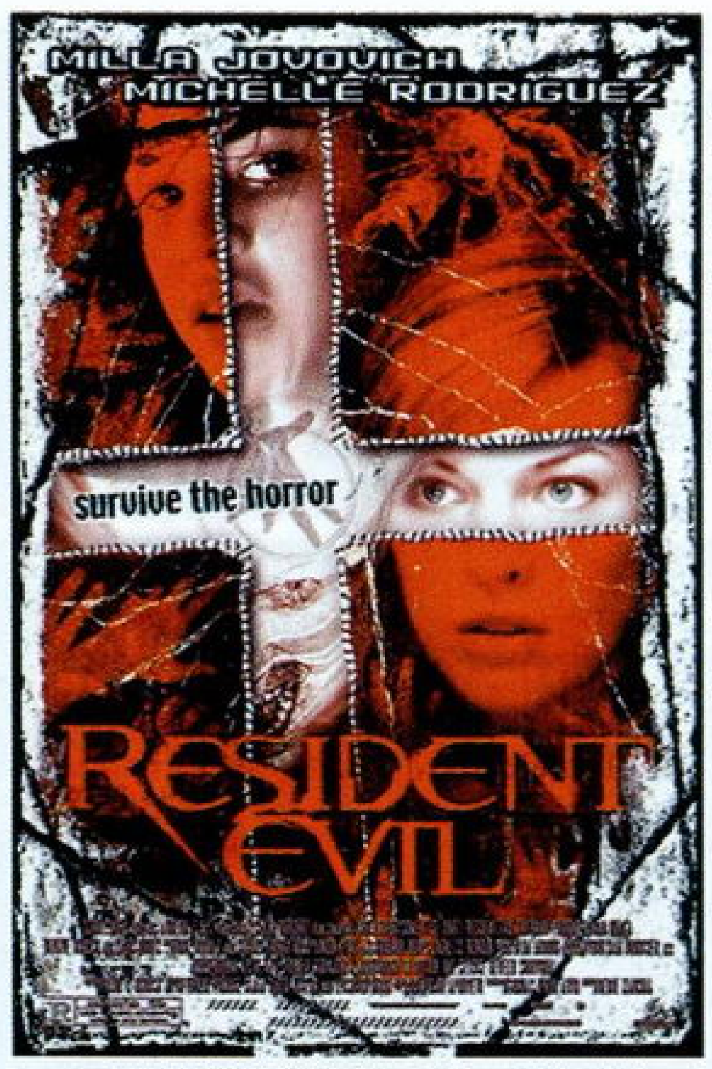
获奖的《mocapboxing》拳击游戏是2001年备受瞩目的体感街机游戏，利用超声波感应器接受玩家的动作信息，这款游戏让玩家能够和游戏画面中的拳手对抗。针对游戏画面上电脑控制的拳手的进攻，玩家必须相应地让自己做出真实的闪避、出拳等动作。因其出色的临场感，游戏在2001年6月推出以来就获得美国玩家的一致好评。游戏还会计算出玩家的大致体力消耗量，以卡路里为计算单位在屏幕上显示出来，让玩家更觉有趣。

《mocapboxing》大受欢迎，KONAMI趁胜追击相应推出名为《mocapgolf》的高尔夫体感游戏。

事件 EVENT

《生化危机》电影版3月15日上映
电影海报征集活动也公布结果

▲《RESIDENT EVIL》的制作人员包括以前《魔宫帝国》的制作人员，因此品质有一定的保证。



▲不愧是获选的海报，画面看起来相当舒服。

《生化危机》电影版（RESIDENT EVIL）已于3月15日在美国上映，这比原定的公映日提前了20天。第一周的成绩不俗，达到了1820万美元的票房收入，列当周北美票房排行榜的第二名，可以说成绩还是令人满意的。

不过在电影上映之前，制作方就已经决定将会制作《生化危机》电影版的续集。据悉续集将会结合第一部电影的人物和游戏中的角色。如第一集电影版中有Alice和Matt，这些角色将在第二集与Jill Valentine、Claire Redfield等原《生化》中的游戏角色同台表演，来演绎这个游戏世界中的一个外传故事。电影中，角色Matt已经由人类变化为T病毒的第一形态，而继集中还将会出现《生化危机3》中的BOSS——追踪者。

目前官方也公布了海报征集活动的结果以及获选者所得的奖励。这幅征集而来的海报设计得的确相当精美，而获选者所得的奖励也相当有趣，奖励包括：由获选者所设计的海报的限量生产版一份、获选者家乡的《生化危机》电影版的单独展示，获选者可以邀请自己的100个朋友前去观看、2500美元的现金。

特报 SCOOP

“目前并没有开发PS3”
《朝鲜日报》与久多良木健的对话

朝鲜日报于3月12日发表了该报社对SCEI社长久多良木健的访问。在访问中，他提到，电视、PC及游戏机未来都要配备能够每秒达到15MB的数据传输速度的高速通信功能，那时，也不会再有像现在这样子的游戏机。另外他还提到，到2005年以后才发售的游戏机，将不再是像现在这样销售包装好的软件，而是以游戏数据下载的形式传递给用户游戏的乐趣。最后，在被问到关于传闻中的PS2的后续机种PS3的开发时，他很明确地表示并没有开发PS3，而是表示这样的游戏功能将会由未来的电视来实现。

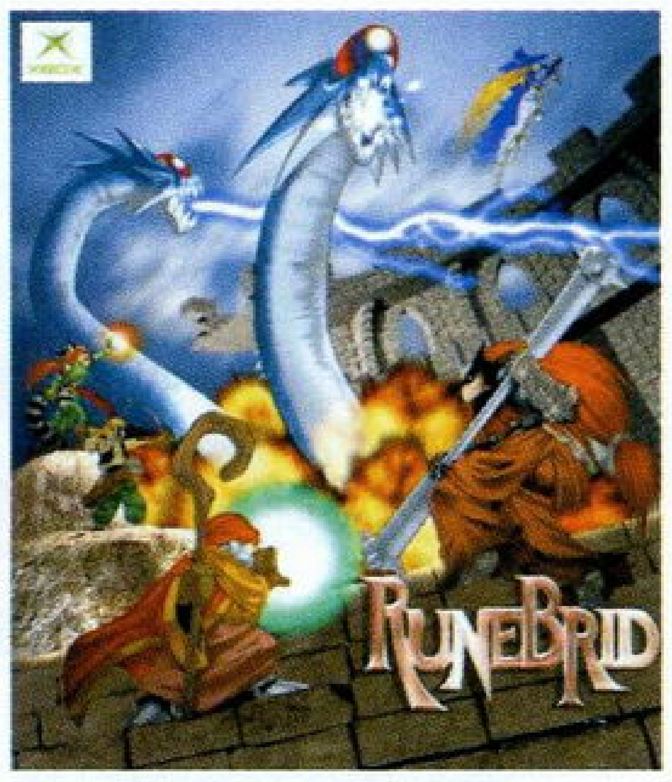
当今科技实在是日新月异，未来的家庭娱乐真的只要一台电视就可以包括游戏机功能吗？每秒高达15MB的高速数据转输速度说不定在你睡了一觉之后就实现了……

软件 SOFT WARE

极速游戏软件情报

■《光明力量》的两制作人员联合制作新S·RPG

MD时代，《光明力量 众神之遗产》可谓是集合众多业界知名游戏制作人，或者说是《光明力量 众神之遗产》引出了一批游戏业制作名人。如今，当年该作制作者之一的折茂贤司与该作角色设计大师玉木美孝联手制作一款S·RPG，游戏名为《RUNEBRID》。游戏将是一款以剑与魔法的世界为舞台的超正统的S·RPG，折茂贤司担任游戏的总制作、玉木美孝担任角色设计。两位当年的《光明力量 众神之遗产》制作人重新联合在一起，是否会再现当年的“光明神威”呢？



游戏由TAKUYO公司制作，游戏平台是XBOX，TAKUYO公司在游戏业界名不见经传，因此不可否认，XBOX确实是提供给了一些小软件公司成长的机会。

■韩国PS2正式发售，韩国的大作RPG制作公布

▲战斗画面，画面左上角可以看到韩语中的汉字。

2月22日，SCE正式在韩国发售PS2，SCE韩国分公司也宣布将授权韩国公司开发PS2游戏。而韩国游戏公司SOFTMAX也在近日公布了他们所开发的PS2首款RPG《Magna Carta:The Phantom of Avalanche》（大宪章：雪崩的幻影），从游戏画面上看，游戏具有相当的水准，将其称之为韩国的《最终幻想》也不为过。由此又一次可以看出，韩国不但是在娱乐业，在游戏界同样掘起了！

▲全三维的战斗画面，表现力不俗。

▲魅力角色设计，发型与春丽相同。（笑）

3DM-SM
www.plumbook.cn

■《死或生 3》追加碟将于 5 月发售

▲目前日版和欧版《死或生3》才有的CG片头。

XBOX 独占游戏《死或生 3》以充分利用 XBOX 机能的超炫游戏画面、超快的读盘速度而获得了玩家的一致好评。在美日总销量突破 100 万后，TECMO 又将于美国发售游戏的追加碟（booster disc），发售日定为 5 月 7 日。追加碟将会包括一段新的 CG 动画，多套角色的新服装，玩家必须拥有原来的《死或生 3》，才能充分发挥这张追加碟的作用。不过这张追加碟也包括一个《死或生 3》的试玩版，让那些还没有购入《死或生 3》的玩家也可以体验游戏。制作人板垣伴信表示，这是为了感谢美国玩家的支持而推出的一张碟，因为日版和欧洲版《死或生 3》的推出时间较迟，所以能够追加很多要素，但为了不让美国热情的玩家有被薄待的感觉，最终就有了这张追加碟的出现。板垣也说到，能够让游戏得到这样的升级，这全是因为 XBOX 有了内置硬盘的原因。

▲《死或生 3》的新服装相当具有美感，相信美国玩家都很期待吧？

■ KONAMI 将开发全新的《魂斗罗》

3月初，KONAMI将会为PS2开发一款《魂斗罗》（CONTRA）的消息得到了KONAMI的官方确认。游戏由KCEJ(Konami Computer Entertainment of Japan)开发，目前游戏确定将会有日版。新一代《魂斗罗》的名称为《魂斗罗：Shattered Soldiers》，不过游戏类型、发售日等信息都未定。

▲ SFC 版《魂斗罗 SPIRIT》（1992 年）带给玩家美好的回忆。

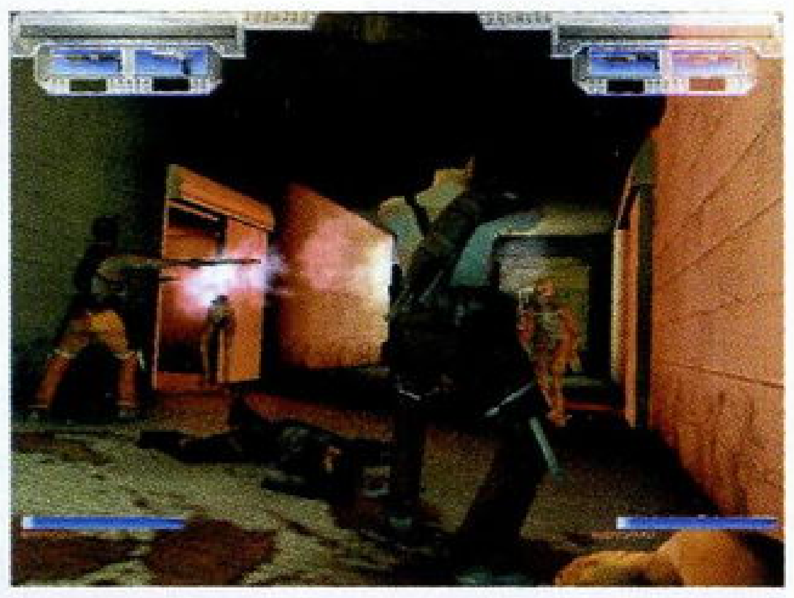
《魂斗罗》自从次世代主机登场之后，系列作就不再由日本的KONAMI开发，而是在美国的 KONAMI 开发。这次的新作由KONAMI最重要的制作子公司之一KCEJ公司制作，KCEJ 最著名的游戏自然就是“《METAL GEAR SOLID》系列”，著名的掌机卡片游戏“《游戏王》系列”也出自KCEJ之手。相信在KCEJ的制作下，游戏的质量将有一定的保证。《魂斗罗》在我国有无比的知名度，希望全新一代的《魂斗罗》能再现当年的辉煌。另据悉，GBA版的《魂斗罗》也在开发之中。

■著名动作游戏系列《RAYMAN》推出第三代

育碧公司近日公布了该公司最具代表性的游戏系列之一——《RAYMAN》(雷曼)的最新作《Rayman 3 Hoodlum Havoc》。游戏将会是跨平台的，PS2、XBOX、NGC及PC统统有份。育碧公司宣传游戏将会利用到全新的技术进行制作，同时还具有精彩无比的故事，“我们不但要吸引到系列FANS，也要吸引更多的玩家成为《RAYMAN》的FANS。”

■ PS2 全新动作射击游戏《TWIN CALIBER》

来自英国的游戏代理商兼制作商RAGE近日公布了他们正在开发中的PS2动作射击游戏《TWIN CALIBER》。游戏中，玩家将分别扮演一位名为FORTMAN的年轻州长和一位名为VALDEZ的重刑犯人。他们被迫来到一个由邪恶组织所控制的小镇，这里不但有丧尸，还会有其他一些凶暴的生物怪兽。在控制方法上，游戏可以让玩家充分利用到PS2手柄上的两个摇杆，而且游戏中每个角色都会带两把枪。游戏也将会模仿吴宇森的动作电影场面做一些特效。从目前的开发画面来看，游戏画面相当火爆，场景为全三维的，与丧尸的对战场面让人想起《生化》；全三维的场景又让人想起《MGS》。集合现今众多游戏成功要素的《TWIN CALIBER》相当引人注目。


▲PS2越来越成熟，相信这样的素质画面游戏会层出不穷。

新闻短消息

◆目前XBOX游戏《光环》（HALO）在美国已经突破了80万套，鉴于现在业界拍摄游戏的电影版成风，《光环》也开始考虑是否拍摄电影版。

◆HUDSON今年将强化他们的游戏软件开发力度。2002年，他们将会投入60亿日元的开发资金。人气游戏系列《桃太郎电铁》将于2002年底开发出新的一作。

◆ENIX日前正式公布两款游戏延期发售，包括PS的《勇者斗恶龙 怪兽篇 1·2 星降之勇者与牧场的伙伴们》，游戏原来的发售日为5月31日。另一款游戏是PS2上的超大作RPG《星之海洋3：Till the End of Time》，游戏从原来的3月的发售日延期到今年夏季。

◆欧版的《FFX》终于确定了发售日——5月31日。虽然发售日比起美国、日本是迟了点，但欧版的《FFX》将会包括在日本发行的《FFX 国际版》的所有新要素，也包括那张附赠的DVD碟。《FFX》在日本和美国都取得了非常好的成绩，合计销量突破400万套，欧洲版的《FFX》能否延续成功，让《FFX》锦上添花呢？

◆PS2在美国的网络服务将于8月正式展开，这将是SCEA让PS2成为家庭宽带利用平台构想的第一步。

◆美国的国际游戏发展协会（IGDA）日前公布，因为SEGA知名游戏制作人中裕司长久以来对游戏界的贡献，将颁发中裕司“IGDA终生成就奖”。IGDA协会表示，中裕司一手创造的“刺猬索尼克”，以健康、充满活力的形象纵横游戏界十年，不但是SEGA的吉祥物，在全世界也创造了《刺猬索尼克》全系列累积销售2000万套的成绩。但中裕司并不因为这样的成就而自满，继续精益求精开发更多新形态的游戏，如《梦幻之星在线》、《SAMBA DE AMIGO》等游戏，给全球游戏界带来全新的思维。因此中裕司的“IGDA终生成就奖”实至名归。中裕司将于3月21日亲自飞越美国参加“游戏开发者会议”（GDC），同时领取该奖项。

◆微软公司目前公布，他们却在4月30日于北美发售新型号的XBOX手柄，名为“CONTROLLER S”，其实，该手柄就是日版的XBOX手柄。也就是说，现在北美也有人认为XBOX的手柄太大了。“CONTROLLER S”惟一与日版XBOX不同的地方，就是XBOX标志是印在正中央的。“CONTROLLER S”定价为39.99美元。

◆续《CAPCOM VS. SNK》将会移植到PS的消息之后，最近CAPCOM又公布，《CAPCOM VS. SNK2》将会移植到NGC平台上，不过有关于NGC版的一切细节都未公布。

◆SQUARE最近又公布了《FFXI》收费方式的补充，在月费方面，基本上还是要1280日元，但玩家如果想再多创造一个新的角色，那就加收100日元。

www.plumbook.cn

新作发售表

绿色 字体：新增 游戏
粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

3月					
3月20日	《来自TV动画 ONE PIECE 伟大的战斗！2》	《From TV animation ONE PIECE GRADN BATTLE！2》	FTG	BANDAI	价格未定
3月20日	《真・女神转生 II》	《真・女神转生 II》	RPG	ATLUS	4800日元
3月20日	《王子殿下LV1》	《王子さまLv1》	AVG	KID	5800日元
3月20日	《米尼莫尼。掷色子游戏》	《ミニモニ。ダイスdeぴょん！》	ETC	KONAMI	5800日元
3月28日	《游戏王真对战怪兽 被封印的记忆》(PSone Books)	《游戏王真デュエルモンスターズ 封印されし记忆》	ETC	KONAMI	1800日元
3月28日	《游戏王怪兽胶囊 血战》(PSone Books)	《游☆戏☆王 モンスターカプセル ブリード&バトル》	ETC	KONAMI	1800日元
3月28日	《真・女神转生 魔童 黑之书・红之书》	《真・女神转生デビルチルドレン 黑の书・红の书》	RPG	ATLUS	5800日元
4月					
4月18日	《CAPCOM VS. SNK 千禧之战2000 PRO》	《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO》	FTG	CAPCOM	4800日元
4月18日	《桃太郎电铁V》(HUDSON The Best)	《桃太郎电铁V》	TAB	HUDSON	3800日元
4月25日	《克罗诺亚沙滩排球 最强球队决定战！》	《クロノアビーチバレー 最强チーム决定战！》	SPG	NAMCO	4800日元
4月25日	**《世界足球 胜利11人2002》**	**《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002》**	**SPG**	**KONAMI**	**6800日元**
春季预定	《勇者斗恶龙怪物篇 1・2 星降之勇者与牧场的伙伴们》	《ドラゴンクエモンスタスト 1・2 星降りの勇者ど牧场の仲间たち》	RPG	ENIX	价格未定
春季预定	《名侦探柯南 最强的拍档》	《名侦探コナン 最高の相棒》	AVG	BANDAI	5800日元
发售日未定	《真・女神转生 if……》	《真・女神转生 if……》	RPG	ATLUS	价格未定
发售日未定	《青春的光辉》	《フレンズ～青春の辉き》	AVG	NEC INTERCHANNEL	6800日元

PLAYSTATION2

3月					
3月28日	《BLACK/MATRIX II》	《BLACK/MATRIX II》	RPG	NEC INTERCHANNEL	价格未定
3月28日	**《铁拳4》**	**《TEKKEN4》**	**FTG**	**NAMCO**	**6800日元**
3月28日	**《超级机器人大战IMPACT》**	**《スーパーロボット大战IMPACT》**	**S・RPG**	**BANPRESTO**	**7980日元**
3月28日	**《超级机器人大战IMPACT》限定版**	**《スーパーロボット大战IMPACT》限定版**	**S・RPG**	**BANPRESTO**	**9980日元**
3月28日	**《王国之心》**	**《KINGDOM HEARTS》**	**RPG**	**SQUARE**	**6800日元**
3月28日	《阿尔卑斯滑雪3》	《ALPINCE RACE3》	SPG	NAMCO	6800日元
3月28日	《湾岸午夜赛车》	《湾岸ミッドナイト》	RAC	元气	6800日元
3月28日	《北美职业美式足球联赛2K2》	《NFL2K2》	SPG	SEGA	6800日元
3月28日	《ESPN NBA 2Night 2002》	《ESPN NBA 2Night 2002》	SPG	KONAMI	6800日元
3月28日	《PROJECT ARMS》	《PROJECT ARMS》	ACT	BANDAI	6800日元
4月					
4月4日	《信长的野望 岚世纪》	《信长の野望 岚世纪》	SLG	KOEI	9800日元
4月4日	《装甲核心3》	《ARMORED CORE 3》	ACT	FROM SOFTWARE	6800日元
4月4日	《拳击之王2002》	《KNOCKOUT KING 2002》	SPG	EA SQUARE	6800日元
4月25日	《机甲武装G 破坏 第三次格拉蒂亚大战》	《机甲武装G ブレーカ 第三次クラオデイア大战》	SLG	SUNRISE	6800日元
4月25日	《混沌时代 下一代 失落的友情》	《ジェレーション オフ カオス ネクスト失われし绊》	RPG	IDEA FACTORY	6800日元
4月25日	《混沌时代 下一代 失落的友情 动画DVD同捆版》	《ジェレーション オフ カオス ネクスト失われし绊 アニメDVD同捆版》	RPG	IDEAFACTORY	6800日元
4月25日	《监视者》	《SURVEILLANT》	AVG	SCEI	5800日元
4月25日	**《世界足球 胜利11人6》**	**《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6》**	**SPG**	**KONAMI**	**6800日元**
4月未定	《绝体绝命都市》	《绝体绝命都市》	AVG	IREM	价格未定
4月未定	《机甲兵团 J-凤凰 爆裂战术》	《机甲兵团 J-PHENIX BRUST TACTIC》	SLG	TAKARA	5800日元
4月未定	《机甲兵团 J-凤凰 爆裂战术 限定版》	《机甲兵团 J-PHENIX BRUST TACTIC LIMITED EDITION》	SLG	TAKARA	9800日元
5月2日	**《机动战士高达 基连的野望吉翁独立战争记》**	**《机动战士ガンダム ギレンの野望～ジオン独立战争记》**	**SLG**	**BANDAI**	**6800日元**
5月3日	《血腥咆哮3》(HUDSON THE BEST)	《BLOODY ROAR 3》(HUDSON THE BEST)	FTG	HUDSON	3800日元
5月16日	《DDRMAX DDR 6th Mix》	《DDRMAX DDR 6th Mix》	MUG	KONAMI	5800日元
5月16日	**《最终幻想XI》**	**《FINAL FANTASY XI》**	**RPG**	**SQUARE**	**7800日元**
5月16日	《实况世界足球2002》	《实况WORLD SOCCER 2002》	SPG	KONAMI	6800日元
5月23	《戏剧性的足球游戏 成为日本代表选手！》	《ドラマディックサッカーゲーム日本代表选手になろう！》	SLG	ENIX	6800日元
5月未定	《2002国际足联世界杯》	《2002FIFA WORLD CUP》	SPG	EA SQUARE	6800日元
春季预定	《FIFA世界杯 这样你就是教练了！》	《プロジェクトFIFAワールドカップ それなら君が监督！》	SLG	EA SQUARE	6800日元
春季预定	《AUTO MODELLISTA》	《アウトモヂリスタ》	RAC	CAPCOM	价格未定
春季预定	《枪下游魂3 恐龙危机》	《GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS》	STG	CAPCOM	价格未定
春季预定	**《JOJO的奇妙冒险 黄金的旋风》(暂名)**	**《ジョジョの奇妙な冒险 黄金の旋风》**	**ACT**	**CAPCOM**	**价格未定**
春季预定	《封神演义2》	《封神演义2》	RPG	KOEI	6800日元
春季预定	《心跳回忆 女性版》	《ときみきメモリアル GIRL SIDE》	SLG	KONAMI	价格未定
发售日未定	《圣灵机2》	《圣灵机ライブラード2》	SLG	WINKY SOFT	价格未定
发售日未定	**《星之海洋3 直到时间的尽头》**	**《STAR OCEAM3 TILL THE END OF TIME》**	**RPG**	**ENIX**	**价格未定**
发售日未定	《PRIDE》(暂名)	《PRIDE》(暂名)	SPG	CAPCOM	价格未定
发售日未定	**《决战III》**	**《决战III》**	**SLG**	**KOEI**	**价格未定**
发售日未定	《1对1 GOVERNMENT》	《1 ON 1 GOVERNMENT》	SPG	JORDAN	价格未定
发售日未定	**《樱大战最新作》(暂名)**	**《SAKURA WARS最新作》(暂名)**	**AVG**	**SEGA**	**价格未定**
发售日未定	**《网络版生化危机》(暂名)**	**《NETWORK BIIOHAZARD》(暂名)**	**AVG**	**CAPCOM**	**价格未定**
发售日未定	**《山脊赛车最新作》(暂名)**	**《RIDGE RACER最新作》(暂名)**	**RAC**	**NAMCO**	**价格未定**
发售日未定	**《灵魂能力II》**	**《SOUL CALIBUR II》**	**FTG**	**NAMCO**	
发售日未定	**《永恒的阿卡迪亚》**	**《ETERNAL ARCADIA》**	**RPG**	**SEGA**	**价格未定**
发售日未定	《首都高在线》	《首都高ONLINE》	RAC	元气	价格未定
发售日未定	**《化解危机III》**	**《TIME CRISIS III》**	**STG**	**NAMCO**	**价格未定**

GAMEBOY ADVANCE

3月					
3月28日	**《光明之魂》**	**《SHINING SOUL》**	**RPG**	**SEGA**	**5800日元**
3月29日	**《火炎之纹章 封印之剑》**	**《ファイアーエムブレム 封印の剑》**	**S・RPG**	**NINTENDO**	**4800日元**
3月29日	《魔法封神》	《マジカル封神》	RPG	KOEI	5800日元
4月					
4月18日	《人生游戏ADVANCE》	《人生ゲームADAVANCE》	TAB	TAKARA	4800日元
4月25日	**《世界足球 胜利11人》**	**《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN》**	**SPG**	**KONAMI**	**5800日元**

由于XBOX主机“划盘”事件的影响，虽然微软宣布将更换第一批已在日本发售的有问题的主机，不过部分游戏的发售还是受到了影响。由KONAMI大阪开发的足球游戏《实况世界足球2002》原定于3月14日推出，在事件之后临时调整了发售日，新的发售日将是3月28日。日版XBOX刚一发售就遇上这样的麻烦事，无疑会对XBOX在日本的前途造成影响。

PS2在3月的无限风光有目共睹，已经推出的《鬼武者2》以及《荒野兵器进化版3》不但成绩出色，在玩家中的口碑也是相当好，的确值得称赞。拥有不少忠实FANS的《BLACK/MATRIX II》在调整了发售日之后将在3月28日与众大作一起发售，表现出了极强的自信。在日本预约《超级机器人大战IMPACT》就有机会得到限量发行的DVD，不过国内的玩家得到它的机会就微乎其微了。各FANS如果有幸见到了这张DVD千万“走过路过不要错过”啊。《铁拳4》+《铁拳4》摇杆的套装版本也摆上了各大网站的货架，6800日元（游戏）+3980日元（摇杆）=10000日元，这样的“等式”也只有在买东西的时候才能成立吧？NAMCO在去年曾经凭借着GUNCON2与《化解危机II》的交相辉映创下超过20万的销量成绩（对于一款光枪射击游戏来说，面对

www.plumbook.cn

4月26日	《洛克人 ZERO》	《ROCKMAN ZERO》	ACT	CAPCOM	4800日元
4月26日	《阵形足球2002 觉悟吧！世界杯！》	《フォーメーションサッカー2002～めざせ！ワールドカップ～》	SPG	SPIKE	价格未定
4月26日	《头文字D 另一个舞台》	《头文字D ANOTHER STAGE》	RAC	SAMMY	5800日元
4月26日	《ADVANCE GT2》	《ADVANCE GT2》	RAC	MTO	4800日元
春季预定	《黄金太阳 失落的时代》	《黄金の太阳 失はれし时代》	RPG	任天堂	价格未定
发售日未定	《死亡弹珠台》	《THE PINGBALL OF THE DEAD》	TAB	SEGA	价格未定
发售日未定	《街头霸王 ZERO 3 ↑》	《STREET FIGHTER ZERO 3 ↑》	FTG	CAPCOM	价格未定
发售日未定	《超级马里奥 ADVANCE 3》	《SUPER MARIO ADVANCE 3》	ACT	任天堂	价格未定

NINTENDO GAME CUBE

3月					
3月29日	《NBA COURT SIDE2002》	《NBA コートサイド 2002》	SPG	NINTENDO	价格未定
3月29日	《战斗封神》	《バトル封神》	ACT	KOEI	价格未定
4月					
4月25日	《血腥咆哮 终极版》	《BLOODY ROAR EXTREME》	FTG	HUDSON	价格未定
4月未定	《RUNE》	《RUNE》	RPG	FROM SOFTWARE	价格未定
春季预定	《滚滚卡比2》	《コロコロカービイ2》	ACT	任天堂	价格未定
春季预定	《星际火狐 恐龙行星大冒险》	《STAR FOX DINOSAUR PLANT ADVENTURE》	ACT	任天堂	价格未定
夏季预定	《阳光马里奥》	《MARIO SHINNING》	ACT	任天堂	价格未定
发售日未定	《炸弹人时代》	《BOMBMAN GENERATION》	ACT	HUDSON	价格未定
发售日未定	《塞尔达GC》	《ZELDA GC》	A·RPG	任天堂	价格未定
发售日未定	《生化危机0》	《biohazard 0》	A·AVG	CAPCOM	6800日元
发售日未定	《生化危机2》	《biohazard 2》	A·AVG	CAPCOM	4800日元
发售日未定	《生化危机3》	《biohazard 3》	A·AVG	CAPCOM	4800日元
发售日未定	《生化危机 代号：维罗尼卡》	《biohazard code:veronica》	A·AVG	CAPCOM	4800日元
发售日未定	《生化危机4》	《biohazard 4》	A·AVG	CAPCOM	6800日元
发售日未定	《永恒的阿卡迪亚》	《ETERNAL ARCADIA》	RPG	SEGA	价格未定
发售日未定	《梦幻之星在线》	《PHANTASY STAR ONLINE》	A·RPG	SEGA	价格未定
发售日未定	《灵魂能力II》	《SOUL CALIBUR II》	FTG	NAMCO	价格未定
发售日未定	《山脊赛车最新作》（暂名》	《RIDGE RACER最新作》（暂名》	RAC	NAMCO	价格未定
发售日未定	《银河战士》	《メトロイドプライム》	FPS	任天堂	价格未定

DREAMCAST

4月					
4月11日	《机动战士高达 联帮对吉翁DX》	《机动战士ガンダム 连邦VS.ジオンDX》	FTG	BANDAI	价格未定
4月18日	《新世纪福音战士 绫波育成计划》	《新世纪エヴァンゲリオン 凌波育成计画》	ETC	ブロッコリー	7800日元
春季预定	《NBA2K2》	《NBA2K2》	SPG	SEGA	5800日元

XBOX

3月					
3月14日	《式神之城》	《式神の城》	STG	MEDIA QUEST	6800日元
3月21日	《枪之女神》	《GUN VALKYRIE》	STG	SEGA	6800日元
3月28日	《实况世界足球2002》	《实况ワールドサッカー2002》	SPG	KONAMI	6800日元
3月28日	《机甲兵团 J-PHOENIX+》	《机甲兵团 J-PHOENIX+》	SLG	TAKARA	6800日元
3月28日	《ESPN NBA 2Night 2002》	《ESPN NBA 2Night 2002》	SPG	KONAMI	6800日元
4月					
4月18日	《终极格斗冠军赛2 TAP OUT》	《ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT》	FTG	CAPCOM	6800日元
4月25日	《光环》	《HALO》	FPS	Mircosoft	6800日元
发售日未定	《铁骑》	《铁骑》	S·STG	CAPCOM	价格未定
发售日未定	《梦幻之星在线》	《PHANTASY STAR ONLINE》	A·RPG	SEGA	价格未定
发售日未定	《灵魂能力II》	《SOUL CALIBUR II》	FTG	NAMCO	价格未定
发售日未定	《山脊赛车最新作》（暂名》	《RIDGE RACER最新作》（暂名》	RAC	NAMCO	价格未定
发售日未定	《格斗超人》	《格斗超人 FIGHTING SUPER HERO》	FTG	Mircosoft	价格未定
发售日未定	《真·女神转生在线》	《真·女神转生 ONLINE》	RPG	ATLUS	价格未定
发售日未定	《世嘉GT2002》	《SEGA GT 2002》	RAC	SEGA	价格未定
发售日未定	《恐龙危机3》	《DINO CRISIS 3》	A·AVG	CAPCOM	价格未定
发售日未定	《脱狱潜龙》	《DEAD TO RIGHT》	ACT	NAMCO	价格未定

这样的成绩我们不得不为之叹服），相信更加大众化的《铁拳4》与其专用摇杆能够走得更远。“《王国之心》真的很出色吗？”相信这是困扰许多玩家的问题，如果你喜欢迪斯尼，如果你喜欢野村哲也的人设，如果你喜欢轻松快乐的游戏，如果你喜欢宇多田光的歌声，那么就不要错过这款游戏了。当然了，作为一款“RPG”，游戏的素质有“SQAURE”这块招牌作为保证，实在是没有理由去怀疑的。

PS方面《来自TV动画 ONE PIECE 伟大的战斗！2》、《真·女神转生II》以及《真·女神转生 魔童 黑之书·红之书》相信大家在看到杂志的时候游戏也已经推出了，《来自TV动画 ONE PIECE 伟大的战斗！2》的前作挟原作漫画、动画之威创下了惊人的销售成绩，现在时隔一年再度推出，抢钱的意思很明显。喜欢原作的玩家自然是要捧场的。

NGC上的是动作游戏——《战斗封神》，GBA上的是RPG游戏——《魔法封神》，KOEI又在29日策划出了一场好戏，双机连动的真正大作就要登场了吗？这两年业绩越来越出色的KOEI似乎是做什么就红什么，有《真·三国无双2》超超超级大热卖作为基础，与之有着相似玩法的《战斗封神》应该也是差不到哪里去的。

《生化危机》的广告正在日本如火如荼地热播，虽然仍有不少玩家在想：一款复刻游戏值得这样拼命宣传吗？不过，若是一直关注本刊的《生化危机特辑》的朋友一定不会这么想吧？

泽梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

至爱排行榜

ACE飞行员主持

日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

2002年3月4日～3月10日

名次	游戏名称	资料	
1	鬼武者 2	CAPCOM■PS2■A · AVG■2002-03-07 ■64 万 4503 套◆累计 64 万 4503 套	NEW!
2	J 联盟 创造职业球会 2002	SEGA■PS2■SLG■2002-03-07 ■23 万 6098 套◆累计 23 万 6098 套	NEW!
3	异度传说 一章 力之意志	NAMCO■PS2■RPG■2002-02-28 ■6 万 6687 套◆累计 34 万 9819 套	
4	山顶街 3 亿万长者	ENIX■PS2■TAB■2002-02-28 ■2 万 6999 套◆累计 9 万 7210 套	
5	网球王子	KONAMI■PS■SLG■2002-02-28 ■2 万 6999 套◆累计 9 万 7210 套	
6	水色（含初回限定版）	NEC■DC■AVG■2002-03-07 ■1 万 8261 套◆累计 1 万 8261 套	NEW!
7	动物番长	任天堂■NGC■ACT■2002-02-21 ■1 万 3410 套◆累计 8 万 6770 套	
8	EX 人生游戏	TAKARA■PS2■TAB■2002-03-07 ■1 万 3382 套◆累计 1 万 3382	NEW!
9	滚滚 PUZZLE	任天堂■GBA■PUZ■2002-03-07 ■1 万 2480 套◆累计 1 万 2480 套	NEW!
10	动物之森＋	任天堂■NGC■ETC■2001-12-14 ■1 万 0473 套◆累计 38 万 1057 套	
11	三国志战记	光荣■PS2■SLG■2002-02-14 ■9250 套◆累计 11 万 6121 套	
12	侍	SPIKE■PS2■A · AVG■2002-02-07 ■8621 套◆累计 17 万 2301 套	
13	樱大战 3 巴黎在燃烧吗？纪念版	SEGA■DC■SLG＋AVG■2002-03-07 ■8042 套◆累计 8042 套	NEW!
14	洛克人 EXE2	CAPCOM■GBA■RPG■2001-12-14 ■7869 套◆累计 26 万 2494 套	
15	超级马里奥 ADVANCE	任天堂■GBA■ACT■2001-12-14 ■7558 套◆累计 48 万 4209 套	
16	我是监督 Vol.2	ENIX■PS2■SLG■2002-03-07 ■7024 套◆累计 7024 套	
17	VR 战士 4	SEGA■PS2■FTG■2002-01-31 ■6322 套◆累计 48 万 6368 套	
18	最终幻想 X 国际版	SQUARE■PS2■RPG■2002-01-31 ■6222 套◆累计 18 万 8449 套	
19	Kanon	NEC■PS2■AVG■2002-02-28 ■5822 套◆累计 2 万 9750 套	
20	全明星大乱斗 DX	任天堂■NGC■FTG■2001-11-21 ■5655 套◆累计 103 万 5532 套	

3月PS2游戏狂潮正式展开，榜上前5名全是PS系的。打响狂潮第一炮的就是PS2首个D9作品《异度传说》，从销售情况来看，反响只是一般而已，和当初预定的65万套的目标还有很大的差距，NAMCO任重而道远啊！本次黑马是PS游戏《网球王子》，因为漫画热潮的缘故，游戏有这个销量已经不错了。《球会》一直以来都有一批可观的拥护者，所以销售成绩令SEGA感到满意。本期冠军被CAPCOM的《鬼武者 2》轻松取得，首周近65万套的销量不得不令业界同行们刮目相看，同时也充分反映了游戏优秀的素质，突破百万大关指日可待。3月22日，CAPCOM最著名的《biohazard》就要发售了，它是否能在PS2游戏狂潮下力挽狂澜呢？敬请各位关注！

日本最新主机销量排行榜

2002年2月25日～2002年3月3日

机种	一周贩卖台数	年度累计台数	市场占有率
PS2	7万0553台	94万1822台	45.5％
XBOX	3万7147台	16万1076台	24.0％
GBA	2万9034台	65万7202台	18.7％
NGC	1万0471台	28万3980台	6.8％
PSone	3654台	7万3845台	2.4％
WSC	2947台	3万9422台	1.9％
GBC	1279台	4万4955台	0.8％

XBOX登陆日本之后，总的销售成绩还算不错，其金牌游戏《DOA3》全球已经突破百万大关，TECMO从中获益匪浅，然而这次游戏销售榜上XBOX的游戏竟然这么快就全军覆没了，前面的形势依然相当严峻。根据日本权威游戏杂志对200位购买XBOX的用户调查显示，其平均年龄为26.5岁，已经工作的占半数以上(53.9％)，80.5％的人都是发售当日就购买了主机。有趣的是，他们拥有主机DC的持有率为88.3％，PS2为81.2％，看来购买XBOX的玩家多为年轻人及核心玩家。照现在XBOX的成绩来看，和DC真的非常相像，难道XBOX真的是玩家传说中的DC2吗？

日本街机排行榜 TOP10

名次	游戏名称	类型	厂商	家用机版本
1	德比赛马俱乐部 2	赛马	SEGA	无
2	VR战士 4	FTG	SEGA	PS2
3	机动战士高达 连邦VS.吉翁DX	ACT	BANDAI	PS2、DC(4月11日)
4	太鼓之达人 2	MUC	NAMCO	无
5	铁拳 4	FTG	NAMCO	PS2（3月28日）
6	湾岸MIDNIGHT	RAC	NAMCO	PS2（3月28日）
7	POWER SMASH 2	SPG	SEGA	DC
8	格斗之王 2001	FTG	EOLITH	PS2（日期未定）
9	VR射手 3	SPG	SEGA	NGC
10	鲁邦三世 THE SHOOTING	光枪STG	SEGA	无

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

译：九枝柳　　编：SOUL

业界人士本身怎么看待业界圈？面对现在的日本经济、现在的日本游戏界，他们会采取什么样的战略呢——请看以下两篇代表业界的两个人物的言谈。第一篇为微软日本 XBOX 事业部部长大浦博久对记者问题的回答，第二篇为 SCEI 的宣传部部长谈 SCEI 如何看待 XBOX。

大浦博久谈 XBOX 战略

《METAL GEAR X》、《死或生 3》、《莎木 II》……以及各种 XBOX 独占游戏、SEGA 的大力扶持等，XBOX 注定要在游戏史上留名。它的成绩会延伸到什么程度？也许你可以从日本XBOX头号人物大浦博久的回答中找到一些答案。

- ◆制作 XBOX 游戏的优点
- ◆ XBOX 的用户群是哪些
- ◆ XBOX 在日本的销售目标
- ◆ XBOX 有什么样的网络游戏策略
- ◆微软为什么加入家用游戏硬件市场
- ◆ XBOX 会不会变成廉价的个人电脑

(1)产品策略——年内生产 100 个游戏

——XBOX 的长处和特征是什么？

大浦博久（以下简称大浦）：“在第一阶段，我们准备利用华丽的画面和有迫力的音像效果来充分发挥XBOX的长处。如果今年世界杯之类的大活动能引起购买数字电视（Digital Television）的热潮的话，那么我们有理由相信大众对XBOX画面的认知程度会更高。在音响方面，能将后方有什么逼近似的感觉表现出来的类似家庭影院（Home Theater，即具有5.1 声道）的效果会成为我们的杀手锏。”

▲现在大浦博久的一举一动都在备受业界关注。

“第二阶段的重点在于如何活用作为标准装备的储存媒体——硬盘（HDD）。硬盘的功能包括加速画面显示、在游戏中播放预先保存的音乐等等。更重要的是，对于游戏制作者们来说，利用硬盘可以在更短时间内制作出高表现力的游戏。而在PS2平台上，即使制作者在游戏开发途中有什么新灵感，可以选择的路也只有两条：要么全部重做；要么为了赶进度而妥协继续。但换成是XBOX平台的话，就可以利用硬盘将变更了的地方记录下来，从而简单地实现制作方向的转换。而且，硬盘也使XBOX具备实现描绘时间经过等电影表现手法的能力。比方说XBOX可能通过玩家的操作，让画面再现已经过去了的一个水泼在桌子上的镜头。如果是当今其他的主机的话，游戏者一旦离开这个场景，就无法重现原先的镜头。但是在XBOX上，由于可以将原先的镜头存储在硬盘上，因此能够简单地再现出来。”

——与原先的主机刚发售的时候相比，XBOX的游戏种类应该可以说是比较齐全了。可是就算能得到游戏迷的支持，在普通玩家方面，现在的宣传力度好像还不太够。今后的游戏制作计划是？

大浦：“我们的目标是能使玩家感觉到每月发售的新游戏很有趣，从而形成持续购买我们的游戏这样的良性循环。XBOX 主机发售时，同时发售的游戏有 12 款，到 3 月底会增加到 22 款，年内将达到 100 款。”

“在日本有超过 90 家的企业已经决定参与制作 XBOX 的游戏。其中也不乏像文化社（Bunkasha）这样，之前虽没有游戏的制作经验，但凭借对Windows 技术熟悉的工程师也能顺利制作出优秀游戏的事例。认为PS2的游戏开发费用庞大、非有名系列不能加入竞争的想法使得游戏制作人现在也开始注目XBOX了，并且一起为着能成为新世纪的“SQUARE”、“KONAMI”、“CAPCOM”而开始努力，这种势头非常好。最近游戏业界不太景气、制作成本又不断上升，游戏厂商为了回避财政危机而纷纷将制作重心转移到名作的续作上，这样的事不断发生。但在面向 XBOX 的游戏开发中，厂商如果能以低成本制作出高原创性的游戏的话，这无疑对游戏市场的活跃化是一针强心剂。”

(2) 销售策略——逐渐摆脱依赖游戏迷的局面

——主机预约阶段的成果是？

大浦：“虽然我们在预约开始的 2 月 2 日没做很大的宣传，但好像各销售网站的可预定的主机配额当日即告售罄。而且在2月的第2个星期的周末，我们在东京的秋叶原和大阪的日本桥举办了XBOX试玩大会。结果吸引来的人数超过预想人数，XBOX的画面和音质很受玩家好评。虽然XBOX的定位目标人群是18～35岁，但是试玩大会上也有不少中学生的面孔。中学生能把玩我们的XBOX看作走向成年的标志，这让我们感到意外的惊喜。”

——具体的用户对象是怎样的？

大浦：“首先我向那些十分喜欢新潮的人和会为了游戏而废寝忘食的人推荐 XBOX，能尝试购买的话是再好不过了。然后我们希望以这些人为主体，再向一般的用户推崇XBOX的优秀电影动画表现力。在实际情况中，一款主机要深入一般的用户群体，一般要等到主机的销售量增加到一定程度以后，也就是主机销售的第二阶段。换句话说，第二阶段是指当游戏厂商开始集中于制作面向一般用户的游戏之后。而且，我们会在接近第二阶段的时候再进一步发表网络游戏策略。由于考虑到今年年末使用宽带上网的家庭数量会大幅增加，所以到那时候以网络游戏的发表为契机，我们将进一步扩大游戏市场。”

——XBOX 在美国的实际销售成绩以及在日本的销售目标是？

▲ SEGA 与微软的关系密切。

大浦：“在美国，到12月为止共卖出150万台，平均每台主机买出3.2 个游戏。进入1月后，游戏的销售数量接近每台主机3.5 个。到今年6月的目标是在日本和欧美市场一共卖出 400～600 万台主机。”

——那么日本方面的销售目标呢？有人认为是 100 万台。

大浦：“关于各区域的销售目标现在还未完全定下来。”

——日本是任天堂和索尼的本部，而且又是两公司的激战区。那么从现在开始的 4～5 年间如果 XBOX 能卖出 500 万台的话是不是就可以视为成功呢？

大浦：“目前我们不关心 300 万、500 万之类的数字，我们现在集中考虑如何尽量卖出更多的主机。”

——为什么不说卖出超过 500 万台呢？

大浦：“关于目标数字我们想观望一段时间后再公布。目前的重心在于如何应付圣诞节的激战，胜

《枪之女神》将于 3 月 21 日登陆 XBOX

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲考虑到玩家喜好的不同，在欧美最受欢迎的《光环》在日本至今仍未推出。

负的关键就在于XBOX的生产能力届时能否确保社会上的需求。为了这个，我们现在正在制定计划在亚洲建立3个生产地，预计在60天内能做出决定。目标数字也将随其后决定。”

（3）网络策略——游戏形式的特别化

——你们在商业运作和促销手段方面与其他的主机厂商的区别在哪里?

大浦：“当然在版权费用和利润分配的方面与其他的机种不会有很大区别。但有一点，不管合作伙伴是谁，我们一定会最透明公正地与他们签约。如果是我们预计会对增加主机销售有很大贡献的游戏的话，微软公司就会亲自参与促销宣传。在开发费用方面，我们虽然没有一个准确的计算结果，但据现在合作伙伴表示，在XBOX上制作同程度游戏的费用比以前下降了不少。”

——与PS2阵营相比，你们的网络游戏策略的特征和长处体现在哪些方面呢?

大浦：“网络游戏的详细策略我们应该会在3月在美国举办的游戏产品博览会上公布。微软公司现在向全世界的个人电脑用户提供网络游戏服务。不过XBOX的网络服务并不会利用到现有的个人电脑的网络服务，而会是新开发的网络系统。由于在个人电脑上可以轻易制作破坏性程序，所以如果我们把面向个人电脑和XBOX的服务统一管理的话，恐怕会出现XBOX用户遭到恶意攻击的情况，甚至会涉及到安全保密的问题。我们将尽量避免一般的XBOX用户因为受到恶意攻击而从此不再涉足XBOX网络游戏的局面发生。其他的游戏公司现在好像正在讨论是否让个人电脑用户加入的网络游戏策略，不过我们最关心的则是如何开发出一个让一般XBOX用户可以安心游戏的环境。而且，现阶段我们还没有提供面向游戏以外的服务计划。在技术方面我们也不会懈怠，只要新技术一出现我们就会尽力使我们的服务与其对应。”

（4）微软加入的背景——发掘软件

——微软公司为什么现在会加入电视游戏业，而且更加入主机硬件制造业了呢?

大浦：“微软公司目前的两大面向消费者的支柱产品是操作系统WindowsXP和提供网络服务的Microsoft Network（MSN）。XBOX是以第三根支柱的角色加进来的。不过我当初对于加入主机生产竞争一说也抱有疑问，前年的6月我曾经问过当时来日本的比尔·盖茨。据他称，在Windows的世界里，微软公司已成功地建立使个人电脑程序开发者能将其思维的蓝图制成应用程序的环境，可是在游戏的世界还未实现该环境的开发。他相信微软能实现这一目标，所以就加入了硬件制造。我也觉得十分有道理。”

——作为微软顶梁柱的个人电脑软件产业在美国等地已经出现成熟的兆头。所以现在微软推出了能通过互联网向所有机器提供软件服务的.net战略。而XBOX是不是为了摆脱只依赖个人电脑的网络策略的一环呢?

大浦：“我不认为个人电脑的需求量会减少。我觉得不能断言因为有了个人电脑以外的能接通互联网的机器，个人电脑的销量就会减少。能管理储存各种各样机器情报的个人电脑的需要反而还会增加。”

“XBOX肩负着将网络产品渗透至家中客厅的重要任务。（编：这里的客厅意指放在客厅的家电，泛指娱乐家电）但是XBOX并不会像PS2那样成为家庭内的网络终端，去结合流通信息的功能。XBOX的确会成为.net战略中的家庭网络终端的一环。不过微软的构想只是让客厅内的所有能上网的电器都能直接与互联网接通，所以XBOX不会扮演集约信息流通终端的角色。”

——微软在XBOX之外提出了让家庭内所有电子设备都网络化的“e家庭构想”。现在据说还会进一步推出继承XBOX构造特性，能集中所有电器的被称作“Home Station”的终端设备。

大浦：“在现阶段XBOX和‘e家庭构想’并没有直接联系。当然，XBOX本身确实具备宽带上网的功能而且搭载着Windows环境下的软件，所以可以和其他机器互相交换信息。我们也不排除在将来的某个时段会因为两者的构想相同而合流的情况。”

“另外关于Home Station的构想，我本人既不知道有这样的构想，个人也认为不会实现。由于XBOX的一切都与微软公司有关系，一旦其占据了家庭中心的位置，必定会使其他的电器制造商敬而远之。我们成功的原因正是因为未涉及电脑硬件产业而专攻软件，一旦我们自己加入了硬件行业，我们就有可能会成为软件制造方面的二把手甚至三把手。但是微软加入游戏机硬件的竞争，是考虑到游戏机只是众多家电产品之一，而不属于电脑硬件。不过假如我们能在客厅竞争中与索尼一争高下的话，那时各个厂商都加入进来巩固我们的阵营后再考虑生产相应的机器不是更好吗?”

——有观点说XBOX不日将变成廉价的个人电脑。

大浦：“不会变成电脑。但它会成为能上网而且可以下载音乐和影像的游戏机。通过我们对用户的调查，得出了现在还不需要让XBOX配备上网服务功能的结论。这是因为消费者并不想在电视上浏览网页，想浏览网页的话，一般都会去使用个人电脑。不过假如XBOX的出货量在日美等地达到600万台左右的话，我们会再度调查用户的需求，那时再开发能符合用户新愿望的新技术。”

迎击“洋货”的SCEI没有死角吗?

在被公认为游戏业不很景气的2001年里，PS2在全世界的累计销量仍超出了共卖出2600万台的好成绩让人心服口服。就在离2000年3月的首发2周年后，在SCEI迎来收获期的同时又面临着飘洋过海而来的洋货XBOX的进攻。那么SCEI的下一步计划将会是如何呢?

- **PS2在2001年的成绩**
- **PS及PS2在日本国外的销售情况**
- **SCE方面怎么看待XBOX在日本的销售**
- **SCE怎样看待XBOX的硬件特性**
- **XBOX软件的开发要容易得多吗?**

■《大众高尔夫3》等索尼本社的游戏，均先后成为销售量超过100万的大作。不仅如此，在硬件方面，仅12月1个月就成功地在全世界惊人地销售了500万。

——你们怎样分析2001年这一年，今年的大体方向和目标又是什么呢?

福永宪一（SCEI宣传部长，以下简称福永）：原先我们的预测是借年末的行情才大卖一把PS2的游戏，可是通过回顾我们发现直到去年中期收支一直平衡，比预期要好一点。从第三季度开始到年末收入一下子又上升不少。在年末的商战中我们果断地将主机价格下降5000日元，这最终指引我们走向胜利之路。

久多良木健社长常常说：“主机在最开始发售后3年内仍需要不断进行深度开发，而后两年则是细细品尝成果的时候。”就第一代的PS来说，基于PS的原创游戏在2～3年后才慢慢占据主流，（编：PS初期的软件主流之一是NAMCO移植的系列街机游戏）可在PS2上，去年年初就出现了叫好又叫座的《鬼武者》，提前1年迎来了收获期。今年的着重点在于如何发挥DVD和网络的独特长处。

我们公司作为硬件生产商的同时也是软件生产

▲SCEI与日本Yahoo！的合作。图为久多良木健与日本Yahoo！总裁孙正义。

诗梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

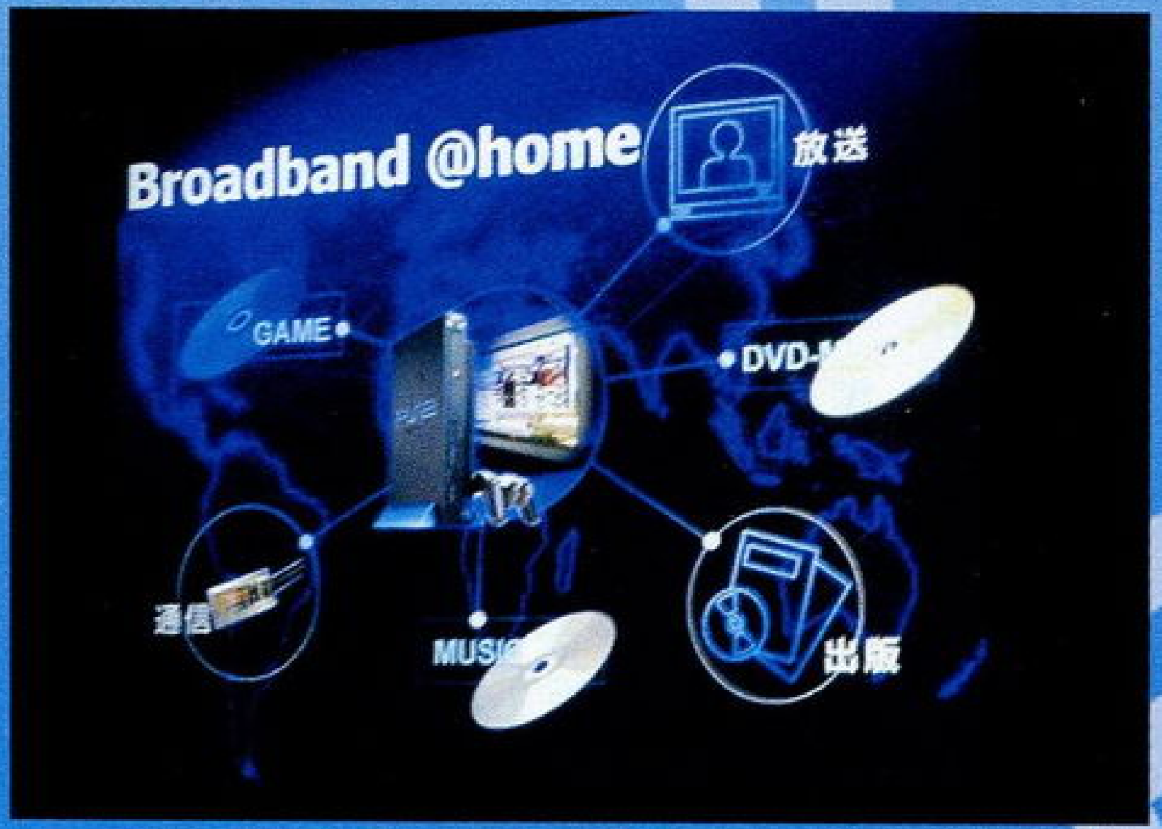
▲作为PS2上的首款百万级作品，《鬼武者》具有相当重要的象征意义。

商。在PS上，本公司的原创作品数量大约占到10%，销售量则占到15～20%强。不过现在PS2上就相对少一些，虽说去年的销售情况喜人，但大部分还是名作的续篇。看来我们必须要致力于开拓新思路的游戏了。

■在SCEI去年实施的计划当中，引人注目的要数与NTT-BB（Nippon Telegraph and Telephone Corporation Broadband Initiative：日本电信宽带网公司）、雅虎、SCN（Sony Communication Network：索尼通信网络）、有线宽带网（有线Broad Networks）等网络服务提供商的联手行动了。今年春季也会推出利用PS2来连接宽带网的服务计划。而且SCEI更向游戏名厂——SQUARE出资。在积累通信、游戏两方面优势的同时，更将着手将来的热门——网络游戏。

——与各服务商联手的目标都是什么？是不是会以和网络服务提供商的联手行动为基础，将重心转移到网络游戏上面呢？

福永：确实各个网络服务提供商都在发展宽带服务。但是最关键的是我们和ADSL（即Asymmetric Digital Subcriber Line：通过改造电话线的高速上网服务）、有线电视上网服务、FTTH（即Fiber To The Home：光纤到家服务）都有所不同。我们进行的是汇集各种各样特色的网络事业，打比方



▲SCEI的所要涉足的领域正在扩展。

说，雅虎在信息和出版方面也有一手，通过我们和他们的联手行动，今后也许会出现诸如附送DVD-ROM的杂志那样的前无古人的全新服务形式。虽说宽带网正在普及，但是与宽带网相对应的游戏软件，现在还不能马上进行开发。我们在4月会发售新的宽带接驳器，但这也暂时只是使用户能够享受到诸如电影之类的游戏以外的服务。而关于向SQUARE的投资现在还不确定会具体用在哪一方面。

■截止到2002年1月，PS2的总销售量中，日本国内是895万台，其余的在美国是1005万台、欧洲733万台。在亚洲地区，SCEI去年底也开始出售亚洲版的PS2。今年1月在台湾，2月在韩国也发售亚洲版的PS2，在韩国的销售目标是3月底之前售出15万台。去年SCEI还将往年的大销量作品以PSone Books的形式再生产再投入市场，也取得了不错的成绩。

——你们如何看待各地的销售现状呢？今后的海外策略是什么？

福永：在各地要数美国的形势最好了，我们还想保持以及加大这种优势。至于网络游戏，目前用电话线长时间地连接的情况仍是主流，相应的，对宽带网的需求也就不大。所以目前的关键在于如何开发投入以窄带为对象的网络游戏。在欧洲，我们也与VodaFone（英国一无线电话公司）联手，正在研究与此有关的项目。

和XBOX在日本国内开始发卖进行对抗。在软件方面，3月底之前我们在韩国的软件发售目标是20款，同时我们也会和韩国的游戏厂商联手开发游戏。韩国网络游戏盛行，我们也想借此学点经验，分一杯羹。

另外从将以前的大销量作品改制成PSone形式再销售的情况来看，日本国外发售情况比日本国内要好。在国外，并不是只有高质量的游戏才受欢迎，追求廉价游戏的人也不少。

■对于在各主机制造商中立于不败之地的SCEI的PS系列主机来说，XBOX会对他们构成的威胁吗？久多良木健社长在新闻发布会上用“XBOX开始销售以后，玩游戏的人会变得更多，所以XBOX的发售对本公司来说是一件令人高兴的事”的答复回避了这个问题。这是不是意味着SCEI已经准备得万无一失了呢？

——你怎样看待XBOX的促销手法？

福永：在比日本更早发售XBOX的美国，不仅仅是XBOX，包括还有我们的PS2以及任天堂公司的GameCube，销售量都超过了预先的估计。给人的感觉是玩游戏的人越来越多了。但是，要记住的是，能使刚发售时的凶猛势头持续下去的最重要的一点不是如何吹嘘主机性能，而是尽可能的追求各式各样的娱乐方法。不妨对照一下PS2刚发售的时候的情况。虽说有“没有游戏能合理充分利用PS2的性能”之类的残酷评论，可主机照样热销。这是因为当初我们考虑到PS2的原创游戏不会很快很容易地出现，所以就做了一些”小动作”。这包括与PS的游戏兼容，可以当DVD播放器使用两项。这些改进增加了PS2的实用性，促进了PS2的销售成绩。

■不用说，增加主机销量的最好方法就是制作对应此主机的大作。XBOX有在第一年度推出100款游戏的计划，这和PS2等比起来并不逊色。但是一旦观察具体的游戏内容，差别就显而易见了。SCEI把过去热销的名作降低价格再次投入市场而且制作了不少能轻松进行游戏的系列作品，SCEI称之为“得到了一般玩家的支持”。而XBOX现时段与其他游戏主机的游戏没有互换性。作为后加入的厂商，要怎样缩小、反超这个差别，这很令人关注。

——XBOX预装有Ethernet（局域网络的一种）、硬盘，似乎是为以后将流行的网络游戏做准备。关于其发展性，你怎么看？

福永：把什么都集中在硬件的话，从发展性上来讲是很不利的。我们在4月份也预备发售宽带接驳器。在此之前我们和不同的网络服务提供商已经联手。我们的想法是，这样一来，当宽带接驳器正

▲《FFXI》究竟扮演着一个什么样的角色呢？

式发售时，我们就可以灵活地按照各网络服务提供商的意愿将接驳器或是出售或是出租。

■游戏主机的销售与手机的销售颇为相似，尤其是在日本。微软的说法是：“硬件是赢是亏，请自行想象”。SCEI的久多良木健社长说法也如出一辙：“我从不觉得硬件方面的赤字是件好事。”当然，为了普及主机而进行降价也是不得已，现在看来各厂商仍在互相摸索较为理想的平衡点。

——微软向其他游戏厂商宣称，由于在XBOX上开发游戏时采用的是Windows环境，和采用特殊架构的PS2开发平台相比，XBOX的开发难度相对要小得多。对此你有什么评论？

福永：在刚推出PS的时候，也许这个问题确实出现过。不过到现在，对于已经参与PS、PS2游戏开发好几年的厂商来说，他们已经掌握了不少相关的开发经验，所以应该不会有这类问题。如果提到游戏的开发时间问题，我认为这与游戏制作人想把这个游戏做到多深有直接联系，而且我们也时常以数据库的形式向游戏厂商提供更便利的开发工具，因此这方面就更不是问题了。

话梅糖 & 3DM-S
www.plumbook.cn

迦陵频伽——TECMO的另类美学

文：特约撰稿人 DARKBABY

迦陵频伽是古印度神话传说中的一种灵鸟，《正法念经》云：此鸟生于大雪山，身彩七色彩羽，出妙声音，若天若人。《愚舟见闻录》中如此描述：迦陵频伽，酷嗜美色而常翔集于天人身左，故世贬为淫鸟又称“耽美梦想”是也……（注：天人乃天龙八部之一，男女皆有绝美容姿）

TECMO从一开始就不是纯粹的游戏厂商。柿原杉人在1967年7月31日设立了一家名为TERKAN（山九）的物流转运公司，大致的营业范围就是日用杂货的贩卖、输送。1969年7月转而进入娱乐业从事大型娱乐设施的贩卖，1970年3月于千叶县市崎设立了第一座自营娱乐设施——保龄球馆。直到1980年才追随当时流行风潮设立了专门的电子游戏制作部门。虽然最初只有20余名从业人员（不足TERKAN所有员工总数十分之一），但在中村纯司的带领下仅用了9个月就制作出了第一款街机游戏《Pleiads》（1981年4月），虽然这款游戏有着太多模仿NAMCO《小蜜蜂》的痕迹，但其明艳的画面在当时足以令人惊叹不已。

1983年具有丰富专业运作能力的原野直也加入游戏部门的管理层，TERKAN开始通过与HUDSON等知名企业合作的方式来拓展知名度。1984年4月推出的《STAR FORCE》由于在游戏中加入了HUDSON著名的电玩明星高桥名人作为隐藏角色而取得了爆发性成功，该游戏的FC移植版是至今为止销量最高的家用射击游戏之一。这款横版STG具有划时代的意义，几乎所有此后的同类作品都受其设计思路的影响，自机超高速飞行并能吸收特殊装置Power up、空中和地面的建筑设施击中后会破坏、每一关关底都设有实力强劲的BOSS……凡此种种皆成为了延续至今的通用法则。

1986年1月原TERKAN的商号名字正式改为TECMO，并于办公地点东京千代田区动工兴建本社大楼。业界数年的浸淫使其积蓄了丰厚的实力，来自电子游戏的营业收入已经超过了总营业额六成以上，该会社决定正式参入家用游戏领域并在同年4月发表了首部独立开发的FC游戏《マイティボンジャック》。7月30日发售的《所罗门之钥》（《ソロモンの键》）这款不朽名作动用了当时绝无仅有的一亿日元以上的巨额开发资金在TV业界引起了极大反响！将动作与解谜完美结合是本作的独到之处，多达48个版面令拥趸大呼过瘾，玩家操作的主人公ダーナ通过跳跃、换石术、火球术等不同技能打开通路取得过关钥匙，FC版中又增加了大量街机版没

有的隐藏道具和版面。无论趣味性、操作性还是画面质量；《所罗门之钥》都堪称绝品，Hidden Shrine担当作曲的阿拉伯风格背景音乐非常轻快悦耳，给笔者留下了难忘印象。虽然这部作品的销量与其巨额开发费相比并不算十分相衬，但TECMO推行的大作主义和迥异他人的唯美风格一举奠定了其在TV游戏界的良好口碑。年末11月11日推出的《Super Star Force》改善了前作的许多不足之处，场面更为火爆激烈，弹雨纷飞的情景让玩家紧张得喘不过气来。但是没有了高桥名人助阵导致销量反而比前作下降许多，另外因为本作的配乐担当不再是著名的增子司大师，在渲染气氛的造诣上逊色颇多（增子司：ATLUS历代“《女神转生》系列”的音乐制作人，风格诡异多变）。

1987年4月17日发售的《未来战士》（《アルゴスの战士》）是TECMO的街机移植作，除了发色数和道具配置等细微差异几乎完全体现了原作的魅力。这是一款横向的动作游戏，操作性之佳在街机厅里曾经被很多玩家误以为出自NAMCO的手笔，移植FC后依然得到一致好评。游戏主角使用类似溜溜球的武器击倒沿途怪物，武器能通过各种道具强化攻击效果，一如既往的大量隐藏要素致使玩家埋头其中无法自拔。背景音乐充满了古典气息，随着进度延伸不断变化，时而轻快跳跃又时而凝重悠长，本作的配乐曾经入选美国著名网站IGN历代游戏音乐50佳之林！《未来战士》的美版名为《Rygar》，因其出色的水准受到《NINTENDO POWER》杂志的大力推奖，在美国累计销售了107万盘卡带成为该社首款超热卖大作。《未来战士》的小插曲是由于游戏的部分设想和诸如十字架等道具导致被指摘抄袭了KONAMI同时期大红大紫的《恶魔城》，在笔者看来这两个同时代的伟大作品在设计思想上还是有着相当大差异的，或许仅仅是“巧合”？9月18日TECMO推出了一款最早的日本国术题材游戏《大相扑》，操作简明并附加了SLG要素使之乐趣大增。

1987年这一年虽然TECMO在商业上取得前所未有的突破，但是因为经营理念的严重分歧却导致了大量

优秀人才的流失。原野哲也等十几个创业元老集体退社，其中主要包括增子司、横山秀幸（现任ATLUS第二开发本部长、《所罗门之钥》的主创人员）、冈田耕始（ATLUS著名RPG“《女神转生》系列”的总策划）……这些人先是挂靠NAMCO制作了两代《女神转生》，随后筹组了ATLUS并由原野哲也出任社长。

该事件并没有阻挡住TECMO前进的脚步，1988年反而成为了该会社事业的最巅峰时期。4月28日发售的《天使之翼》改编自高桥阳一的同名漫画作品，TECMO别出心裁地重金与集英社签订了数年的游戏独占改编权，结果在漫画和游戏的连动效应作用下《天使之翼》间接推动了日本足球事业的振兴，其影响力非常之深远！这款游戏完全忠于漫画第一卷的情节，讲述了大空翼、岬太郎等参加日本选拔赛最终组成日本队杀入法国青年锦标赛的经过。人物造型等原封不动照搬漫画设定，对个人独有的过人、射门特技等做了大迫力的动画处理。纯粹的足球比赛有机融入了RPG要素使人不得不对TECMO的奇特构想击节赞赏。

仅仅因为是任天堂的《超级马里奥3》才使得《忍者龙剑传》这部伟大的作品与年度动作游戏大赏失之交臂。这绝对是一个具有标志性作用的软件，代表了游戏从最初的纯粹乐趣过渡到对感官效果的强烈诉求，同时也说明了经过多年的发展，软件开发者的技术力和理解力进化至全新的高度。12月9日发售的《忍者龙剑传》当之无愧获得1988年度的演出效果大奖，难以想象在当时FC的卡带媒体居然出现了美丽的过场动画，我们不得不对NINJA小组的预见性和创造力表示由衷敬意，正是这个游戏，为未来游戏发展（特别是大容量CD-ROM媒体）指明了方向。本作充分利用过场动画来叙述情节，完全打破了以往ACT游戏的定式，厚重复杂的故事令人油然产生电影般的错觉。操作方式分为攻击、跳跃、忍术3种，按键的配置合理而又细致入微。游戏赋予了玩家相当大的自我思考余地，主角隼人如何利用复杂的地形与众多的敌人周旋是每个玩家必须面对的课题。在PC-E和MD两大强力主机环伺的年代，《忍者龙剑传》的出现为已渐成昨日黄花之势的FC增色颇多。以《NINJA外传》命名的美版一上市很快刷新了《未来战士》的销售纪录，成为TECMO史上销量最高的游戏软件（全球累计销售突破了200万）。这一年7月末TECMO新办公大楼落成，全社正式迁往东京都千代田区办公。

1989年后TECMO迎来了一个漫长的冬天，整整6年的岁月使得玩家几乎完全忘却了这个曾经为TV业界的黎明带来些微曙光的游戏厂商。

1989年开始RPG游戏进入全盛时期，而STG、ACT等一度风行的游戏每况愈下，而TV业界的格局也从任天堂的一家独大变成了群雄割据，因此TECMO这只七色灵鸟开始了彷徨困顿。整个1989年在家用机领域只出了《激斗！棒球》、《激斗！摔跤》两个水准平平的FC体育游戏。1990年《忍者龙剑传2 暗黑的邪神剑》和《天使之翼2》两大名作的续篇先后登场，但因为处在FC主机即将退出主流的末期使得销售数大幅回落。《忍者龙剑传2 暗黑的邪神剑》的故事和前作完全衔接，讲述隼人打倒邪鬼王一年以后突然遭到了暗之军团的袭击，幕后操纵者凶魔天帝アシュタ一率领黄泉一族再度发起了反扑……在图像和音乐效果上比前作有了相当大的提高，故事情节的设定也更缜密丰富，隼人与罗伯特、艾琳等的情感纠葛使得人物性格形象化。在系统方面新增加了“分身术”，总体的操作难度令许多玩家望而却步。1990年TECMO开发HUDSON负责发行的PC-E版《Super Star Force》获得了《FAMI通》平均8.25分的高评价，机能的提升使得图像质量和游戏流畅度有了质的变化，虽然销量平平却也为TECMO意外失落的一年点缀了几丝亮色。1991年6月21日《忍者龙剑传3 黄泉的方舟》作为三部曲的终章推出，故事发生在1代和2代之间，邪鬼王

话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

事件半年后隼人与艾琳联手对谜之研究所展开了调查……与前两作大相径庭的是，NINJA小组有鉴于玩家对前作难度过高的呼声对操作进行了简化，却反而弄巧成拙导致评价和销售都不如预期。同年还推出了GB版《忍者龙剑传 摩天楼决战》，是TECMO为GB制作的屈指可数的几个软件中最出色的一款。

1992年日本游戏业的主导权已经被任天堂凭借SFC主机再度牢牢掌握。TECMO也终于在该年12月发行了股票，总共筹措到近25亿日元的资金。在副社长中村纯司的建议下TECMO管理层斥巨资在浜松兴建研究开发中心（1993年12月完工并交付使用），这一大胆举措日后被认为是该会社能成功摆脱长期经营低迷状况的关键。

SFC时期TECMO稍能吸引眼球的也就是《天使之翼》三部作品了，作为登陆SFC平台首部软件《天使之翼3》是承接了FC上2代的剧情（大肆篡改了原著情节）和系统、在画面与音效上利用机能大幅进化的作品。首次加入了全明星模式使得玩家可以选择自己喜欢的人物进行对战。1993年4月3日推出的4代被公认为全系列的最强作，在游戏平衡性的把握上渐臻成熟。5代推出时适逢高桥阳一7年连载接近尾声所以已呈强弩之末，剧情拖沓冗长且新意全失……除此之外，TECMO的软件多为运动类游戏，在北美市场保持着强劲的增长势头。该年还推出了名作续篇FC版《所罗门的钥匙2》，更换了主要制作人以后游戏原有的神髓已丧失殆尽了，难题的设置、操作性等都存在极大的不合理性。

1994年中村纯司正式担任社长，他以“成功的作品等同于成功的商品”这一经营理念向全体员工进行灌输。TECMO录用新社员采用了宽进严出的竞争手段，完全崇尚实力至上的思想，在规定时间内无法完成任务的员工都会被无情淘汰。曾经有某期新入70名员工最后只留用3人的纪录，其中一人就是现在NINJA小组的负责人板垣伴信，板垣经常自诩为“中村学校”的高材生。事实证明只有经过严格甄别筛选留下来的员工才能在激烈竞争中发挥出巨大能量！

在1994年3月TECMO第一回无担保转换社债顺利发行，共募集资金50亿日元。正当中村纯司准备大展身手时一个意外事件使TECMO的人才资源遭受了重创。作为骨干力量的NINJA小组大半成员突然集体脱离TECMO转而加入了老牌街机厂商NAMCO，这些人后来都成为了“《风之克罗诺亚》系列”、“《皇牌空战》系列”等名作的主力开发成员。这些社员离社的原因至今不明，想来不外乎不满中村的经营思想或者NAMCO恶意挖角这两个原因……这一突然的变故使TECMO在1994年夏至1995年中期这段时间无论街机还是家用机都陷入瘫痪状态，原定对应SNK家用主机NEO GEO的《忍者龙剑外传》被迫宣布终止计划、对应SFC的《忍者龙剑传 巴》也因为临阵换将而大失水准。也正是TECMO一贯推行的人才精英制度使之得以危而复安，中村纯司决心重整NINJA小组，大胆拔擢了青年员工板垣伴信担当负责工作，后来板垣的出色表现证明了他的确具备独当一面的实力。

经过详细市场调研后TECMO同时加入了索尼PS、世嘉SS的开发阵营。与任天堂暂时断绝往来是由于1995年美国市场大衰退造成的巨大损失，因为受到PS、SS等新型主机的冲击造成了SFC的卡带大量积压在库，TECMO、CAPCOM等厂商的当年财务状况几乎达到历史最低点，TECMO甚至因此完全退出了北美市场。痛感卡带媒体生产周期长、价格高昂等诸多弊端，TECMO选择了搭载CD-ROM的游戏主机作为重点发展方向（TECMO曾为松下3DO制作过一款足球游戏《V GOAL SOCCER96》）。一系列综合评估测试后，TECMO发现PS具有着SS无法比拟的魅力，开发便利且市场前景良好，1996年初SQUARE加盟后更呈一边倒的优势，于是该会社把开发家用游戏的主力投放于PS平台。另一方面TECMO为了节省开支决定不再独自研发街机基板，转而采用世嘉Model2基板作为开发平台。

1996年7月26日发售的《刻命馆》是一款相当另类的游戏，即使称之为变态也一点不为过！故事讲述了一个王国的太子因遭陷害而身犯弑君篡位大罪即将被处以火焚极刑，火刑台上行将赴死的他面对着台下诅咒怒骂的万千百姓无助地仰天泣诉，结果他的呼唤被一个封印中的邪恶力量感知到了……刻命馆是一幢封印着魔神卡奥斯的古老建筑，玩家必须通过设置翻板、铁笼、陷坑等各种机关把攻入馆内的各种敌人杀死，最终当魔神卡奥斯解除封印复活时又将选择亲手把它消灭。玩家在接触这部游戏时看到敌人在自己精心布置的机关中垂死挣扎的惨状，会油然产生一种莫可名状的快感，难怪有日本玩家称玩上瘾后会产生阴暗的犯罪心理（汗……）。

可能是TECMO对PS性能掌握还不太娴熟的缘故导致《刻命馆》这款游戏的发色数相当少，但这反而真实渲染古堡里幽暗阴深的氛围。3D人物的行动也不够流畅，笔者至今难忘因逃跑不及被敌人一剑刺中时满眼血花飞溅的刺激场面。这款游戏处处都展现了TECMO的制作人员一丝不苟的敬业精神，在音响效果方面装甲骑士滞重的脚步、魔法师的步履蹒跚、忍者的轻灵迅捷……甚至由远而近的开门关门声、秉性多疑者鼠行缓步的梭巡、豪气干云者的纵横往来等这一切都给玩家带来了置身其中的错觉。情节的安排也跌宕起伏；当王子的未婚妻フィアナ不远万里前来寻觅夫君时不幸被忍者杀害，最后为了保存那失去生命的美丽躯体被迫将她制成了尸妖（终极的召唤使魔），从寒风中蓦然飘过的一声轻笑让人倍觉凄凉孤寂。这款另类游戏获得了《FAMI通》32分的殿堂评价，累计销量突破了40万。在此后数年里TECMO又先后发售了《影牢 刻命馆真章》、《苍魔灯》等两款同一延长线上的游戏，逐步改善了最初作品的诸多不足点，比如《影牢》的机关可以多重连携、《苍魔灯》则能通过机关融合来创造更强力的机关。虽然续篇各方面都有了长足进步，却丝毫无法取代笔者最初接触《刻命馆》时的那种投入感。

1997年7月24日发售的《怪物农场》再次体现了TECMO的创造活力。这款游戏的卖点就是通过读取任意CD-ROM媒体上的数据变化出各种怪物，玩家各自培养的怪兽还能通过PS进行交换与对战，这与任天堂山内溥社长所鼓吹的“收集、育成、追加、交换”游戏四原则不谋而合。初代作品取得了30万以上的成绩并荣登游戏殿堂，《电击》的某位热中于《怪物农场》的编辑给予了“可传诸百年的名作”这样的极高评价。玩家亲眼目睹着自己创造的怪物出生、成长乃至衰老死亡，不自觉间逐步增加了投入感。一年半后推出的2代借助着口袋妖怪掀起的宠物热狂卖了近80万套，位列当年度PS卖座游戏5强之林。《怪物农场2》是一款相当用心的游戏 ，怪物种类比前作多了一倍，其中利用TECMO本社发卖中的软件如《影牢 刻命馆真章》、《疾驰赛马》等可以获得非常强力的珍稀怪物，这样做无非意图通过连动效果促进其他游戏产品的销售。TECMO还相继在PS、GBC上推出的《怪物农场 卡片战争》、《怪物农场 节拍力量》等游戏亦取得可观成绩。

以上两款全新类型的系列和唯美派3D格斗大作“《死或生》（《DEAG OR ALIVE》）系列”等优秀作品为TECMO再塑辉煌，一举扭转了多年的沉寂低迷。《死或生》原本是板垣伴信带领下的NINJA小组利用世嘉Model2基板开发的街机游戏，1996年秋一推出就冲上了了街机投币排行榜前五位。在开发预案之时很多人对《死或生》的前景完全不看好，因为3D格斗领域中已经有世嘉“《VR战士》系列”和NAMCO“《铁拳》系列”这两种不同风格的作品确立了各自的崇高地位，全新的作品欲图突围而出谈何容易。当这部格斗游戏问世时引起了极大反响，作品兼蓄《VR》和《铁拳》两家之长，见招拆招的套路取自《VR》、俊美的人物造型以及出招收招时的光影效果比“《铁拳》系列”有过之而无不及。板垣伴信为了吸引Ligter User的光顾特意给游戏中的女性角色设计了胸部剧烈摇动的冲击性视觉效果，虽然遭到了不少正派人士的叱责，但这款游戏的确凭借这个卖点开辟了一片新天地。次年《死或生》凭借着NINJA小组的强劲技术力移植SS大获成功，被业界一致公认为SS平台画面最优秀的3D游戏，据说为此世嘉AM2负责移植家用游戏的工作人员还遭到了管理层的严厉批评。《死或生》的SS版本累计突破了35万套，在该主机末期低迷的状况下属于可圈可点的优异成绩！

《死或生2》利用了世嘉NAOMI基板开发，视觉效果又有极大提高，对前作引为卖点的摇晃效果做了弱化，格斗场地则采用多层地形增加了战术性，人物招式的平衡性也改进许多，不过2代过于注重返技的威力这一点引起颇多争议。该作品移植家用机时在极短时间内在DC、PS2两大平台发售了五六个不同版本，如此露骨的敛财术引起了许多玩家的强烈抨击。但是这在商业运作角度上应该是完全成功的，《死或生2》全球合计销售突破了220万套。

曾几何时，TECMO这家纯粹的日本游戏软件开发商成为了微软XBOX进军日本本土的急先锋，XBOX独占软件《死或生3》目前已经实现了全球销量突破100万。“制作在全世界范围畅销的软件”是中村纯司社长一直贯彻的合理主义经营方针，有感于本土市场日趋饱和与少儿化、北美地区却逐步扩大到超越日本2倍约100亿美元的巨大市场，中村确信凭借着微软在美国的强大号召力一定能保证《死或生3》取得预期成果。TECMO的积极响应也受到了微软的欢迎，在权利金方面给予了最优厚的待遇，全球范围捆绑播放XBOX和《死或生3》的宣传广告，两者实际已经形成了牢固的战略伙伴关系。另一方面TECMO又大力参与了索尼PS2的网络游戏发展计划并宣称对应任天堂NGC主机的原创游戏正紧张开发中，凡此种种都展现了这家企业的圆滑和世故。

相信在不久的将来；TECMO这家充满创造力和独特思维的企业一定会进一步展现其特质的魅力！

迦陵频伽的小插曲：

TECMO对美学确实有着孜孜不倦的追求，且不说每次东京游戏展上那些婀娜多姿的展台小姐，连那些男士们也成了世人评头论足的对象。

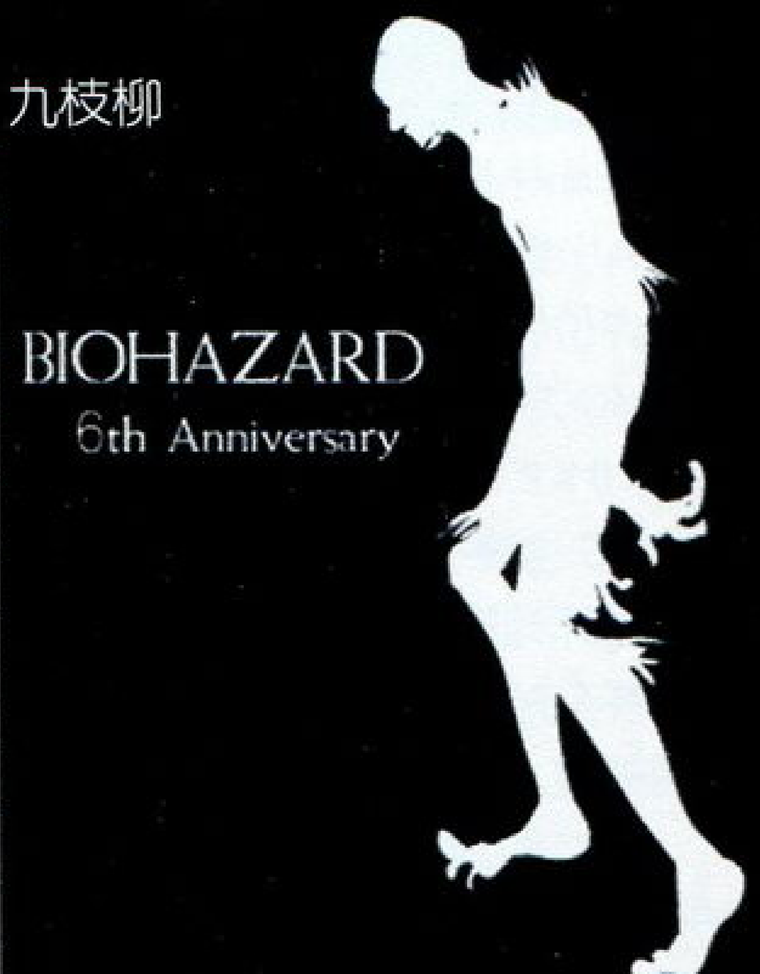
最近《FAMI通》等一些相关电玩杂志的女性编辑做了个相当另类的评选，结果TECMO年仅30岁的宣传本部部长市川照晃先生被一致评价为“カワイイの美男”并高票当选最上镜宣传先生。昔日以孜孜追求纯游戏性的老牌厂商居然逐步沦为无聊话题的焦点，这不禁让我辈拥趸为之感叹气结……

诺梅杂志&3DM·SMV
www.plumbook.cn

《生化危机》迷你特辑 PART.3

文：GOUKI 《威斯克报告书 II》编译：九枝柳

《生化危机》	PS	1996-3-22
《生化危机》	SS	1997-7-25
《生化危机 导演剪辑版》	PS	1997-9-18
《生化危机 2》	PS	1998-1-29
《生化危机 2 震动版》	PS	1998-8-6
《生化危机 导演剪辑震动版》	PS	1998-8-6
《生化危机 3 最终脱逃》	PS	1999-9-22
《生化危机 2 升值版》	DC	1999-12-22
《生化危机 2》	N64	2000-1-20
《生化危机 枪下游魂》	PS	2000-1-27
《生化危机 代号：维罗尼卡》	DC	2000-2-3
《生化危机 3 最终脱逃》	DC	2000-11-16
《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》	DC/PS2	2001-3-22
《枪下游魂 生化危机 代号：维罗尼卡》	PS2	2001-11-8
《生化危机》	NGC	2002-3-22



阿尔伯特·威斯克＆《威斯克报告书II》

在解决掉恩里克之后，我在Tyrant的房间等待着巴瑞将实验品带来。

在这之前，我向自己注射了威廉·柏肯送给我的病毒。为了能够顺利地脱离安布雷拉转投那个公司，让安布雷拉认为我已经死了是最好的办法。按照威廉的说法，这个病毒能够使被注射者一度陷入假死状态——而更重要的是，注射者不久之后便能够复活，并拥有超人的能力！

计划很顺利，Tyrant轻易地弄破实验皿的强化玻璃时，我忍不住得意起来。不过我仍然要显得十分地慌张，大声地嚷着"不！天啊，不要！！……"——这也是吸引那弱智的Tyrant的好办法。Tyrant的手刀捅进我的身体的时候，我确确实实是感到了撕心裂肺的疼痛！……在逐渐失去的意识中，我坚信我会获得成功！

但是，现实却给我了沉重的打击！S.T.A.R.S. 竟然战胜了Tyrant——研究基地也化为齑粉！我失去了我献给未来雇主的最好礼物，我舍弃了作为"人"的权力来进行这一切，最终却换来了这样的结果！

我向自己发誓，无论付出怎样的代价，一定要向那些破坏我的梦想的人复仇！

S.T.A.R.S. ，我会让你们付出代价的！

——阿尔伯特·威斯克

祝！《生化危机》

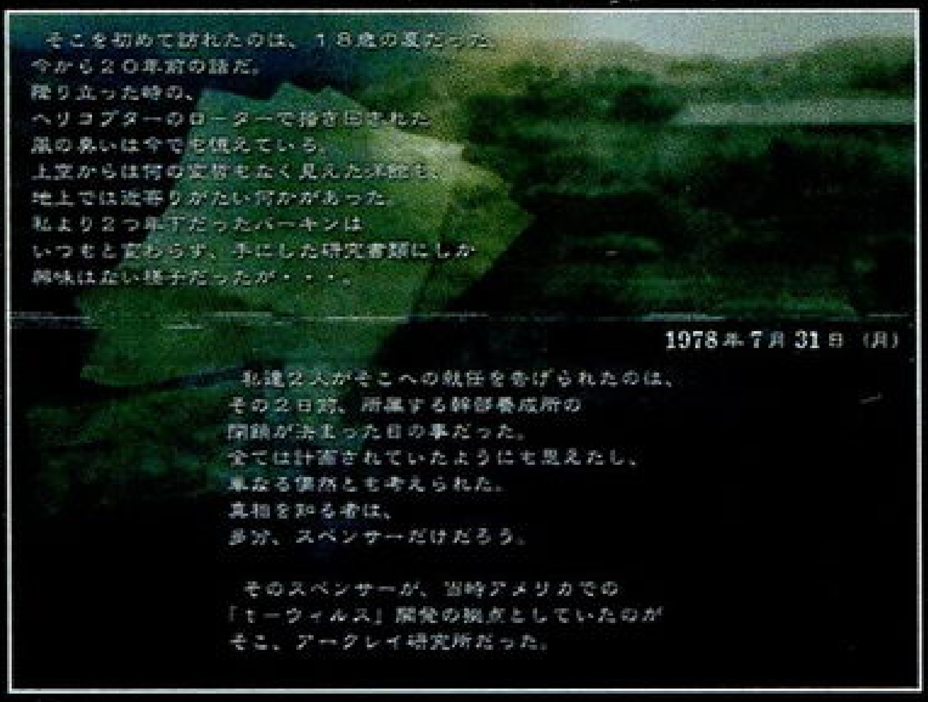
阴冷、刻薄、总是一副略带嘲讽的语气，总是架着一幅黑色的太阳镜，即便是晚上也不例外。这就是阿尔伯特·威斯克，贯穿《生化危机》全系列的反角。随着CAPCOM官方于近日开始逐步披露威斯克显为人知的过去，我们能够了解威斯克、安布雷拉更多鲜为人知的秘密。这就是——

《威斯克报告书II》

在"洋馆事件"曝光之前，威斯克把这20年来自己与"洋馆事件"有关的事情分成5部分留下了记录。

此记录的收信人是艾达·王（Ada Wong），不过关于此人的详细情况不明。

现特在此揭载此记录。



第一部分

我第一次去那里，是在18岁的夏天，到现在已经是20年前的事了。我到现在仍然记得走下直升机时螺旋桨搅动起来的风的味道。还有从空中看不出特别之处的小洋房和在地上似乎无法接近的什么东西。比我小两岁的柏肯（Birkin）仍然是老样子，除了到手的研究文件，好像对别的东西都不感兴趣……

1978年7月31日　星期一

我们两人接到去那里的调令的日子是在两天前，也就是我们所在的干部培训部决定关闭的那一天。我觉得整件事好像是计划好了的，但也不排除是偶然。知道真相的，应该只有斯宾塞（Spenser）一个人。

这个斯宾塞当时在美国进行t病毒研究的地方就是那里——阿克雷（Arkray）研究所。

我们从直升机上面一下来，管理那里设施的"所长"就已经站在电梯前了。

我甚至连"他"的名字都不记得了。形式上并不重要，从那天开始，阿克雷研究所就是我和柏肯的了。我们作为主任研究员，实际上已经被赋予全权。当然，那也是斯宾塞的意思。我们是被选中的人。

我们没有理会那个"所长"，进入了电梯。因为我前些天已经把设施的构造全部暗记于心，而且柏肯也对别人的事没有丝毫兴趣和恶意。

跟我们两个打交道的任何人都会在最开始5秒内火冒三丈。

可出乎意料的是，那个"所长"没有任何反应。

我当时是个高傲的年轻人，所以对那个"所长"并未留意。最后我才知道，那时候的我不过是在斯宾塞手心上跳舞的小丑，反而"所长"才理解我们的上司——斯宾塞的想法。

在我们3人乘坐电梯降入地下的过程中，柏肯的眼睛始终没有离开过手上的文件。

那时柏肯看的是有关两年前非洲出现的Philo病毒的新变种"伊波拉（Ebora）"的记录。

现在正在研究"伊波拉"的人，在全世界应该不计其数。可是，他们的目的分为两种——为了助人和为了杀人。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

正如世人所知，感染“伊波拉”后的死亡率为90%。它能在10天内迅速破坏人体组织。直到现在也没有正式的预防法和治疗法。如果将其作为武器使用的话，将会发挥恐怖的威力。

当然，因为那时候已经有了“生物武器禁止条约”，我们将其作为武器研究是犯法行为。但是，即使我们不这样做，在世界上的哪个地方也会有将其作为武器来研究的人。为了预防这类情况，事先研究是合法的。而且，这条界线十分模糊。

究其缘由，是因为研究预防对策时仍然会牵涉到如何使用它的问题，所以，武器研究和预防研究的内容没有任何区别。

也就是说，完全可以借预防研究的名义，将其作为武器来研究。

可是，由于当时的柏肯不论什么理由也准备研究“伊波拉”，并没有细看那个文件。因为这种病毒的缺点太多了。

第一，在生物体外仅能生存数日，紫外线可以轻易杀死它。

第二，它会迅速杀死其宿主（人类），所以必须迅速转移到新宿主。

第三，它只能通过直接接触传染，所以比较容易防护。

但是，试想以下场合：

如果感染“伊波拉”的人能在体内充满病毒的状况下站着走路的话？而且，即使意识模糊，也能主动去感染的话？

如果“伊波拉”的RNA直接对人类的基因产生影响的话？而且，借此给予人体如同怪物那样的耐久力的话？

这不就可以制造虽死但仍可以向其他生物体传播病毒的“生体生物武器”了吗？

幸运的是，当时“伊波拉”并没有此类特性。

因为从此以后只有我们可以持续独占带有此类特性的病毒了。

以斯宾塞为中心建立的安布雷拉（Umbrella）公司，正是为了开发带有此类特性的病毒的组织。从表面上看这是一个研制病毒治疗药的公司，实际上是制造“生体生物武器”的工厂。

事情是从发现了改换生物体基因的“始祖病毒”开始的。

为了以“始祖病毒”来制造“生体生物武器”，要开发“病毒的变异株”。

这就是“t病毒”计划。

作为RNA病毒的“始祖病毒”容易发生突然变异，以此可以强化特性。

柏肯对“伊波拉”的基因与“始祖病毒”组合后的特性强化有兴趣。

我们换了数次电梯，到达了设施的最高层。

在那里连柏肯也抬起了头。

我们在那里第一次见到了“她”。

关于“她”的事，我们事先未被告知任何消息。因为“她”是这个研究所的最高机密，一切资料从未流出。

根据记录，“她”在研究所创立之时就已在此了。

可是，我们连“她”的名字，在此的原因也无从得知。

“她”是为了开发“t病毒”的实验体。

实验于1967年10月10日开始。

“她”在这漫长的11年里一直在这里接受各种实验。

柏肯嘟哝了些什么。

那是诅咒的话呢，还是赞赏的话呢。

我们是已经来到了无法回头的地方了。

是使研究走向成功呢，还是像“她”那样默默腐朽在此处呢。当然，选择只有一个。

绑在实验床上的“她”的身影，移动了我们意识中的某个东西。

这也是斯宾塞的计划的一部分吗？

(3年后的记录待续)

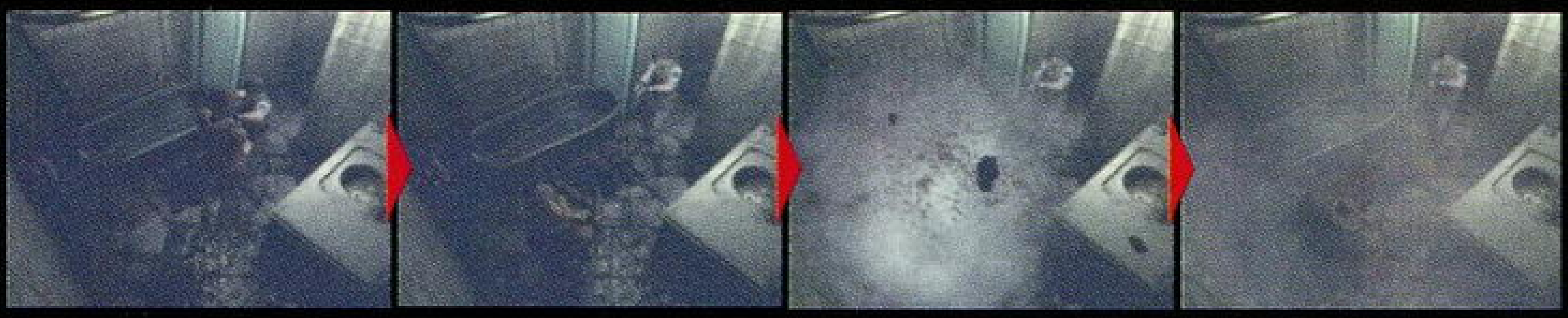
发售六周年！！

(1996—3—22～2002—3—22)

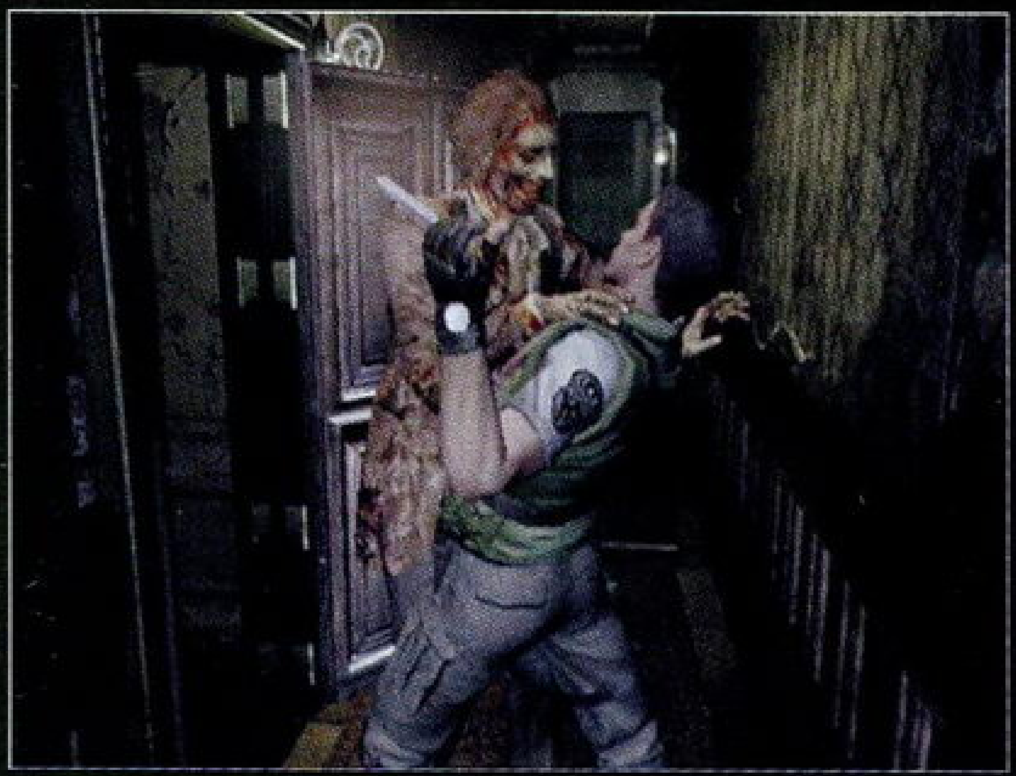
虽然我们从《威斯克报告书》中已经得知威廉·柏肯博士与威斯克确实是有些交情，但不曾想过他们已经认识了这么多年？哼，现在将阿尔伯特·威斯克称之为“全才”应该是一点也不为过吧，只不过，到底是“全能的天才”还是“全能的蠢才”，这还有待时间的验证。年青气盛的威斯克与比他更天才的威廉·柏肯被斯宾塞，也就是安布雷拉的现任最高领导者相中，派往浣熊市附近阿克雷山区的阿克雷研究所担任主任研究员，主持新品种病毒的研发工作。也就是说，浣熊市的悲剧的序幕，早在20年前就已经徐徐拉开了。威斯克在他的报告里开始仔细分析伊波拉病毒的特性，并试图找到一条开发出“最强病毒”的捷径，而从那个时候起，“由动物作为病毒的宿主，并能够主动将病毒感染其他活体”这样的概念就已经在威斯克心中形成了。“生体生物兵器”的概念也只是这个的延伸而已。此外，威斯克还提到了“始祖病毒”，这不由地将阿克雷研究所与远在南极的研究所联系起来，与威斯克同时对“始祖病毒”进行研究的，应该还有亚历山大·亚西福特以及……阿莉西亚·亚西福特。

还有，“她”又是怎么一回事？

游戏的新系统——防御用辅助武器



匕首的作用在《生化危机》中是一代比一代弱，在《维罗尼卡》中如果不是因为要用匕首将克莱尔救下的话，我实在想不出匕首还有什么其他的用途？为了改变这种状况，游戏的制作小组特别设计了“防御用辅助武器”系统，让匕首重新焕发它迷人的金属魅力。



何谓“防御用辅助武器系统”？举个很简单的例子：许多电影在出现主人公被某位强敌纠缠，甚至无法动弹的时候，主人公都会挣扎着双手乱舞——不知怎么的一块砖，运气更好的话就会是一把刀什么的出现在他（她）的手边，于是拿起来就砸（捅）……匕首在《生化危机》中就将起到这样的作用！它被定义为“防御用辅助武器”，在公开的影像中，我们看到克里斯在被丧尸纠缠时毫不犹豫地将手中的匕首捅进丧尸的头部，之后顺势摆脱！这时匕首是插在丧尸身上的，除非你将它打倒，否则你收不回匕首。不过，游戏中为主角们准备了不止一把匕首，并且，除了匕首之外，还设计了其他武器作为防御用辅助武器，比如“闪光手榴弹”，比如“电击枪”等等。当你选择用“闪光手榴弹”作为防御用辅助武器的时候，你就会理解这个系统的厉害之处了：克里斯将手雷塞进食欲旺盛的丧尸嘴中，后退两步，举枪，瞄准手雷，射击！真真正正的“爆头！”

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第二部分 阿莉西亚·入口

（前回记录3年后）

1981年7月27日 星期一

这一天，一位年仅10岁的小姑娘以主任研究员的身分被分配到了安布雷拉公司位于南极的研究所。

她的名字是阿莉西亚·亚西福特（Alxia Ashford）。

当时我21岁，柏肯19岁。

令人气愤的是，连我们阿克雷研究所的研究员的话题也都完全围绕着“在南极的阿莉西亚”展开了。

这是因为，对于安布雷拉公司内的年纪比较大的员工来说，“亚西福特”这个名字曾是一个传说。

从很早开始，只要研究工作一出现挫折，无能的老人们总会这么说：“‘爱德华（Edward）博士’如果还活着的话……”

的确，爱德华·亚西福特是“始祖病毒”的发现者之一。兴许也可以说他是奠定“t病毒”计划基础的伟大科学家。

不过，他在安布雷拉公司刚刚创立不久就死了。到现在已经过了13年了，还指望“亚西福特家族”有什么用？

事实上，他儿子设立的“南极研究所”，在这13年里没出任何成果。

作为他孙女的阿莉西亚还能聪明到哪里去不成！

可是，就是从这天开始，我们研究所的那些笨蛋部下们一致开始这样说了：“‘阿莉西亚小姐’如果在我们这里的话……”

这些只靠什么背景啊血统啊判断一个人的愚蠢部下们使我感到前途黯淡无光。

这些人啊，就是因为这么想，所以即使到了一只脚该跨进棺材的年龄，也是一群没有别人的指示就什么都不会的仆人！

不过，我当时和他们还是有区别的。

作为主任的我，如果当时头脑发热的话，阿克雷研究所的“t病毒”的开发进度也许会推迟更久的吧。

在一切状况之下，不能冷静判断的话，是不可能成功的。

那时候，我是这样想的：“只有有效地利用以前的那些元老的号召力，才能获得更多研究成果。而那些任何时候死掉都不奇怪的老研究员，正好适合从事危险的实验工作。”

不能合理地利用所有的人材就不能在其他人的头上站住脚，是这样吗？

不过，主要问题在于柏肯。

在对待关于阿莉西亚的传言这一点上，他的反应太令人悲痛了。

虽然难以启齿，但对于柏肯来说，在这以前，以16岁的年龄成为主任的事是令他十分自豪的。

但这份尊严被“10岁的小女孩”打得粉碎。作为众人眼中的天才长大的他，一定是第一次尝到败北的滋味吧。

“10岁”、“名门出身”、“女性”，他不能容忍。

没想到他竟然被在那片至今未出任何成果的荒远之地发生的事弄得天翻地覆。

也就是说因为他当时还只是个小孩子。

可是，即使说柏肯精神上未成熟，不管怎样当时他也必须振作起来。

因为在这3年中，我们的研究已经踏入第二阶段。

在那一阶段，以“t病毒”制造通称为“丧尸”的生体生物武器的工艺日趋安全稳定。

只是，以病毒为媒介对基因影响的成功率不可能达到百分之百。因为基因依人不同有着微妙的差异，也就是说有相容性这种概念存在。

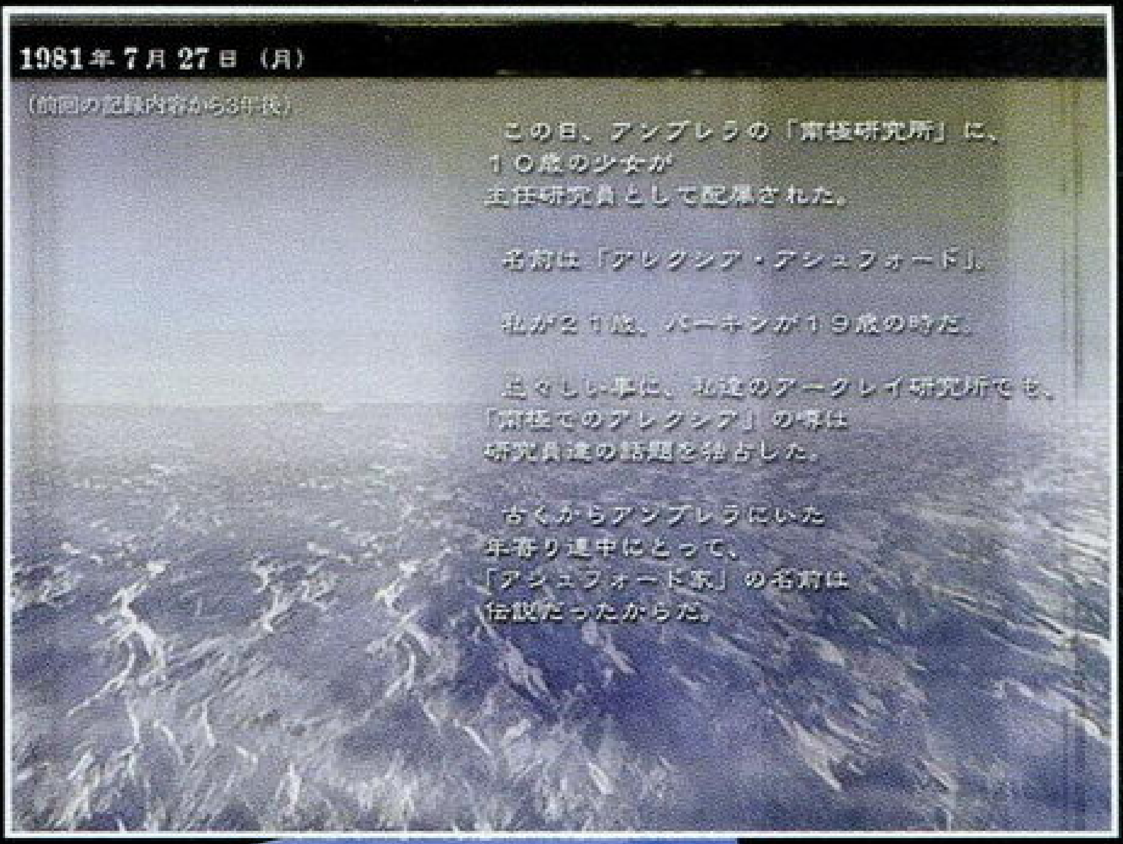
即使受到丧尸的感染，也有大约一成的人可以避免发病。光从这一点来看，即使继续基因的研究也没有任何意义。

能使九成人发病的话，按常理来说一定是可以作为武器使用的。但这好像和斯宾塞的想法有出入。

我们的老板希望有仅用这种武器就能毁灭所有人的，独立的武器。

可是，这到底是为了什么？

能廉价开发本来是生物武器的优点。可是我们研究的“生体生物武器”却开始变得极为昂贵了。



斯宾塞如果是一心只想赚钱的话，决不会选择这条路。

如果和一般的武器并用的话，应该会有丰厚盈余。可作为“独立毁灭武器”来继续研究的话未免太得不偿失了。

为什么斯宾塞连预算什么都不管，还要继续做这个研究？

如果是为了实现通过改变“战争”的概念来独占全部军需产业的野心的话，也许能够说得通……

我直到现在还摸不透斯宾塞的真心。

暂且不论斯宾塞的真正目的，那时候柏肯考虑的方案是制造在战斗能力方面有优势的生体生物武器。

这不仅仅是用“t病毒”来操作基因，还需要通过组合其他生物的基因数据来创造出“这家伙”。

这种连身着对病毒武器免疫装备的人以及已经避免了感染发病的人都能够歼灭的“战斗用生体生物武器”，后来被称为“Hunter”。

可是，这实验却不得不暂时停止了。

这是因为为了从柏肯手中保护实验体的缘故。

对于阿莉西亚抱着毫无意义的焦急和忧虑的柏肯，逐渐开始做一些越轨的事了。

他一天24小时把自己关在研究所里，头脑空白般地反复着毫无计划的实验。

虽然我也调动其他的研究员在实验体死亡之前抽出尽可能多的生体样本，可是我们还是无法赶上他的速度。

“所长”就像什么事都没发生一般，不断给我们补充新的实验体，然后这些新实验体又会马上死去。

那个时候，那里是地狱。

可是在那地狱里却有一个人，只有一个人——那个“女性实验体”，活了下来。

“她”当时已经28岁，也就是说她已经在这个研究所度过了14个寒暑。

14年前的“始祖病毒”的注入应该早已使她失去作为正常人的思考能力。可如果她还有一点直觉的话，一定是盼望着早点死去吧。

可是，“她”还是继续活了下来。

虽然她的实验数据与其他实验体并无任何区别，可是为什么只有“她”活了下来，而且能活这么久？

要解开这个谜还需要很长的时间。

（两年后的记录待续）

柏肯正在为远在南极的阿莉西亚而疯狂地工作，像他那样高傲的人，可以想象自尊心受到了怎样的伤害，而威斯克则开始思索斯宾塞开发病毒的真正目的。

《X档案》第三季的第9、10集（《日籍美人》、《731》）向我们讲述一个有关非常残酷的“生体生化武器”实验的故事。这里对于“生体生化武器”的概念与威斯克（或者说与“《生化危机》”）的“生体生化武器”的概念是一致的，只不过《X档案》中的更加贴近现实——只是不断通过对人体以及动物基因的改造，让他（它）去适应某种足以使正常人致命的病毒。这种病毒，将会被制成生化武器在需要时使用，而那些不断接受基因改造的实验体们则是那场生化战争的主角——就像是一群带着防毒面具的警察面对暴徒投放催泪瓦斯那样去摧城拔寨！

无论《X档案》也好，《生化危机》也罢，进行那种实验的地方，威斯克的描述是一点也没有错：那里是地狱。

报告的最后，威斯克再次提到了“她”，“她”在阿克雷的研究所已经存在了14年，被实验了14年。“她”为什么能够活下来？

话梅书店&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第三部分 阿莉西亚—2

1983年12月31日 星期六

(前回记录两年后)

这已经是我在阿克雷研究所迎来的第六个冬天了。

这两年来，我们研究所就连一般的研究成果也没能拿出一个。但正当平凡的日子一天天在流逝的时候，终于出现了转机。

这都是从这天早上收到的一份报告开始的。

报告说，在南极的阿莉西亚死了。

死因是因为发生了由“阿莉西亚自己开发的‘t-Veronica病毒’”引起的感染事故。

这时候的阿莉西亚才12岁。从事如此危险的实验的她，实在是太年轻了。

听传言说，阿莉西亚当初的计划就是要对她自己使用“t-Veronica病毒”。但是不管怎样说，这种猜测不太现实。

她大概是因为不能走出一年前失去父亲的阴影，而在实验中犯下了致命的错误吧。

从这以后，“南极研究所”被仅存的拥有亚西福特家族正统血统的阿莉西亚的亲哥哥继承下来继续作研究。不过，谁都没有对“这个男人”抱有任何期待。

终于，“亚西福特家族”没有做出任何研究成果，跟绝了后代没有两样。

正如我所预想的那样，即——“传说只不过是传说而已”。

随着阿莉西亚的死去，柏肯变了。不，应该是说他恢复正常了吧。

不过，最重要的是作为属下的研究员们不得不开始认同他了。因为阿莉西亚死后，已经没人能够超过他了。

只是，即使这样，在他面前提起阿莉西亚仍是禁忌。

连我在准备搞一些“‘t-Veronica病毒“样本的时候也遭到了他的强烈反对。

因此在当时，抓住“阿莉西亚的研究”真相的工作只能向后推一段时间了。

所以说最终，虽然周围的情况都有好转，但柏肯他自己并没有成熟起来。

但是，那个时候的我还抱着一个比这件事更大的疑问。

我们阿克雷研究所被密林环绕。

虽说我经常在这密林中散步，但是在这位于山岳地带中心的“研究所”附近，我从未见过半个人影。

来这个地方只能靠直升机，因为这里不是随便能让人来访问的地方。

从周围无人这点上来说，是在万一病毒不慎泄漏后能把受灾程度减到最小的有利条件。

可是“生物武器”并非如此单纯。

因为“病毒”并不是只会感染人类的东西。

所有的病毒都不是仅以一种生物作为宿主的。

比如说“流感病毒”在已确认的范围内的宿主，除了人类以外，还有鸟类，猪，马，甚至还有海豹。

更复杂的是，并不是此种类的所有生物都会成为宿主。比如在鸟类中，鸡和鸭会成为宿主，而其他的鸟则不会。

非但如此，连“同一种病毒”的宿主种类都会依其“变异种”的不同而进一步改变。

所以说，即使只把“一种病毒”作为研究对象，也无法知道所有的能成为其宿主的生物。

而且问题在于“t病毒”还带有能跨越种类的高适应性。

在柏肯还未成为我的搭档的时候，我曾经调查过“t病毒”的二次感染性质。

当时所得知的事实是，能成为“t病毒”宿主的生物涵盖几乎所有的生物种类。

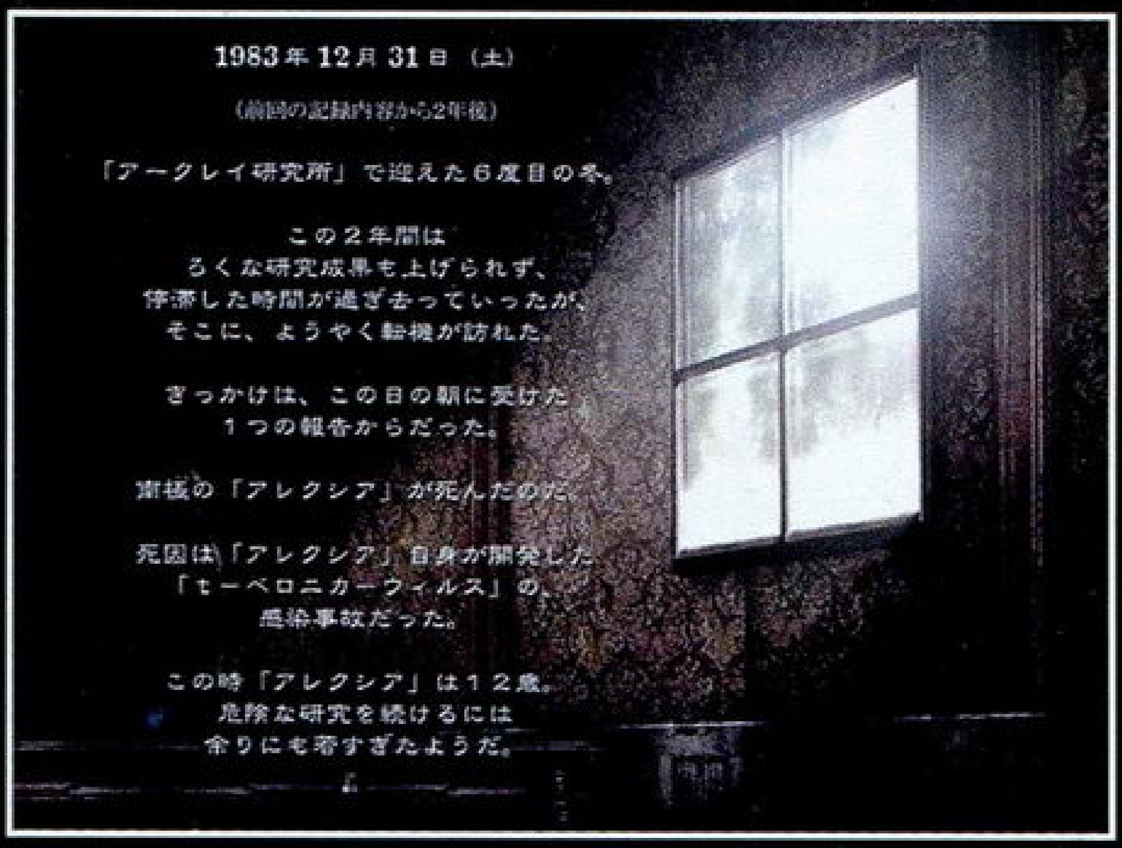
不仅仅是高等动物，还有植物、虫、鱼等，几乎所有的生物种类都带有能使“t病毒”增幅扩散的性质。

在走出研究所去森林散步的时候，我总是这样想：“斯宾塞他为什么偏偏选了这个地方？”

在森林中，汇集着所有的生态结构系统。

假如这里发生了“病毒”泄漏，而且当森林中存在与此病毒的可能宿主吻合的生物的时候，将会变成什么样子呢？

如果这种生物是昆虫的话，因为它们体形小，也许会给人造成“如果只是单纯的二次感染的话，不会造成大规模的恐慌”的错觉。



可是，昆虫不时会爆发性地大规模繁殖。

在这种情况下“病毒”会扩散到多远呢？

如果这种生物是植物的话，因为植物自身不会移动，也许也会给人造成污染不会扩散太大的错觉。

可是，这植物的花粉又会怎样呢？

这地方实在是太危险了。

仔细一想，“亚西福特家族”当初把实验所的建造地点选在“南极”是再理所当然不过的了。

和南极相反，这里不是完全就像是以扩散病毒为目的的据点吗？

不过，会发生这种事吗？

斯宾塞他究竟想让我们做什么？

这个问题实在是太严重，我不能向其他研究员透漏一点风声。

这个时候，我能够找到的交谈对象也只有柏肯了，但是我明白即使跟他说也是毫无意义。

我需要的是情报。

从这时开始，我开始感觉到作为研究员的视野的局限性。

要揣摩斯宾塞的真正目的，必须要先到达与所有情报都有接近机会的职位。

如果是为了这个目的，即使舍弃到现在的地位我也毫不足惜。

但是，我不能心急。如果斯宾塞有所察觉的话，那一切就完了。

我尽量不让别人看透自己的想法，与柏肯一同埋头于研究工作。

这时候，那个“女性实验体”呆在研究所的角落里，逐渐开始被人遗忘。

她是个只会活着的“鸡肋”。

由于从她身上不能获取有价值的实验数据，不知什么时候“她”开始有了这个外号。

一直到5年后的那个实验之前……

(5年后的记录待续)

南极的阿莉西亚“死了”，这对于已经了解了故事大纲的玩家来说，这样的叙述无疑更具有戏剧性的效果。并且，也让我们从一个侧面了解到了当时安布雷拉的其他人是如何看待亚历山大之死与阿莉西亚之死。有趣的是他们对于阿尔弗雷德的“草包”印象都是一致的，看来他的确是名声在外。不过，若是让当时的威斯克与柏肯了解到南极那对兄妹的真正目的，恐怕他们会发疯吧，至少柏肯是这样的。

对于斯宾塞的真正目的，威斯克开始了怀疑，同时也开始不满足于只是一个“小小的主任研究员”的身分。一直以来，威斯克在提到柏肯的时候，总是先肯定他的天才，然后又不忘挖苦、攻击他一下。在他的叙述中，柏肯似乎和那种成天埋在办公室里的书呆子+工作狂没什么两样，对其他的任何事情都漠不关心。只有他在冷眼观察，并等待机会。在文末，威斯克再次提到了女性实验体“她”，这反而让人开始怀疑CAPCOM的动机起来——一下子弄出一个如此神秘的“她”来，到底是什么用意呢？我们到底有没有机会在游戏中看到“她”呢？如果有，“阿克雷研究所”，如今能够在游戏中接近这地方的人只有一个——瑞贝卡，“她”会成为《生化危机0》的最大秘密吗？我们拭目以待。

诺酷杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

第四部分 复仇女神（Nemesis）

（前回记录5年后）

1988年7月1日 星期五

对于我们来说，在阿克雷研究所的第十一个夏天快要来到了。

那个时候，我已经28岁了。

柏肯呢，已经成为两岁女儿的父亲了。

他的妻子也是阿克雷研究所的研究员。

普通地考虑的话，确实很难理解他们两人一方面从事着研究，一方面竟然会产生结婚进而生子的想法。

不过，也可以说正是因为他们都是神经并不是很正常的人，才能够在阿克雷研究所继续做下去。

能在这里取得成功的人，都只是一些不正常的人。

在这10年的岁月里，我们的研究终于跨入了第三阶段。

有一定智能，能按照事先编好的程序执行命令，比士兵的行动更优秀的“战斗用生体生物武器”——被称为“Tyrant”的怪物终于被我们创造出来了。

可是在这项研究中，从最初开始我们就一直被一个问题困扰。这是因为很难得到作为“Tyrant”的基础的“生物个体”。

当时最大的问题就是在基因方面能对应“Tyrant”需要的“人”非常之少。

问题的原因在于“t病毒”的性质方面。

用于制造“丧尸”和“Hunter”的“t病毒变异株”虽说适用于几乎所有的“人”，但问题在于它会使脑细胞迅速衰退。

如果不能保持一定程度的智能的话，是无法成为“Tyrant”的。

柏肯为了克服这个问题，开始进行能完全适应并且能将对大脑的影响减至最低限度的新型“变异株”的抽出工作。

可是，对于这个“变异株”，带有能适应其的基因的人实在是太少了。

因为经过基因解析组的实际模拟分析，在一千万人中仅仅只有一人能成为“Tyrant”，而其他的人只会变成“丧尸”。

如果继续研究的话，是有可能开发出能使更多的“人”成为“Tyrant”的变种“t病毒”的。

但是，要进行此研究一般认为必需一个能完全适应“新变异株”的“人”。

虽这样说，要把找遍全美国也只存在十几个的这种“人”作为“实验体”带到研究所来的可能性非常低。

实际情况是，当时由于其他研究所也在像无头苍蝇一样到处搜集，我们只找到了基因比较相近的数人。

我们的研究在开始之前就遇到了意想不到的难题而触礁搁浅了。

但是就在这个时候，我听说了位于欧洲的“某研究所”开始计划全新思路的“第三阶段生体生物武器”的制造的传闻。

这就是“Nemesis计划”。

我为了改变当时的状况，开始试图弄到手一些“该计划”的“样本”。

柏肯当然反对，不过那时我总算还是说服了他。

因为他也不得不承认，在找到“合适的生体”之前是无法继续我们原来的研究的。

从那天算起几天后的深夜，我们收到了由欧洲几经中转运来的“货物”。

从直升机上带下来的“那东西”被装在一个很小的盒子里面。

这就是“Nemesis Prototype（试作品）”。

为了得到仍在“法国的某研究所”开发的“那东西”，我采取了比较强硬的手段。但最终，这主要还是靠斯宾塞在暗中的帮忙。

只有柏肯，直到最后都没对“那东西”表示出任何兴趣，不过即使这样他至少还是承认了这个实验的意义。

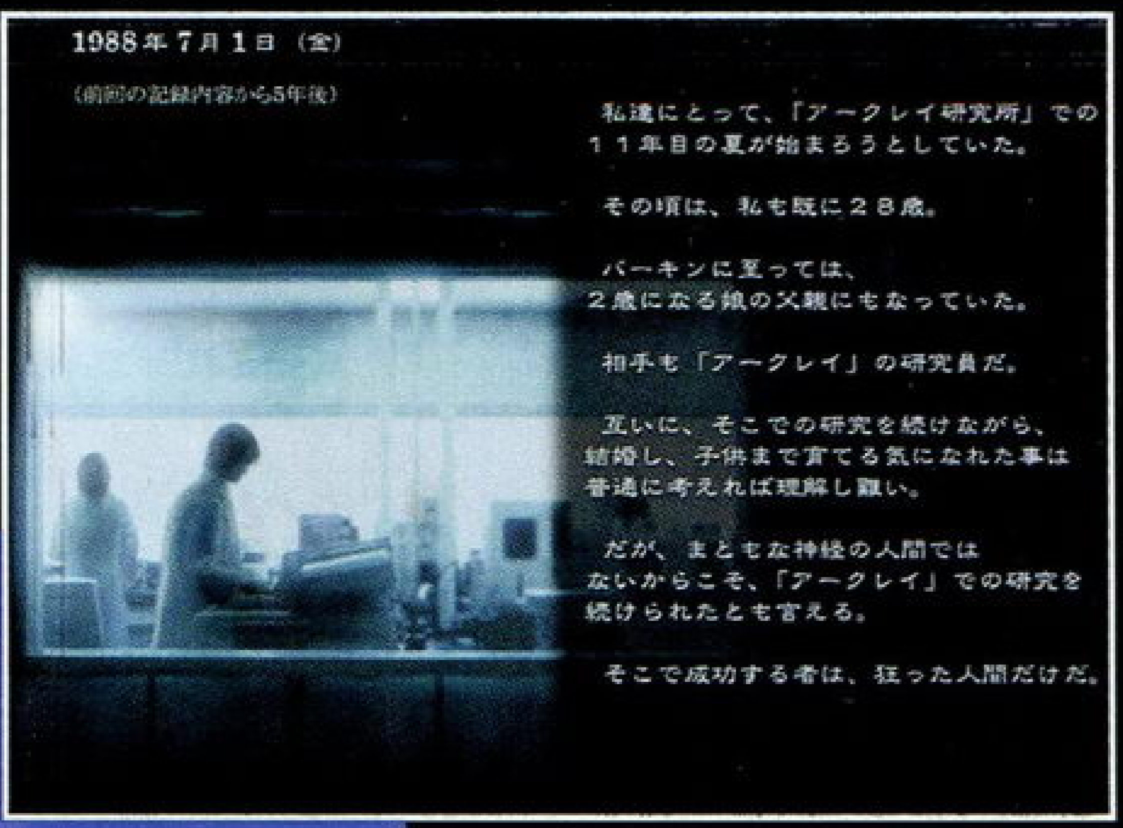
“这个样本”是为了一个全新的，划时代的构想而开发的。

“Nemesis”的正体是通过操纵基因而人工创造出来的“寄生生体”。

因为这是仅仅强化了“智能”的“生体”，所以只靠单体什么都做不了。

但是，通过其在“其他生体的大脑”里“寄生”的方式，可以“支配智能”，使被寄生物发挥高度的战斗能力。

所以就可以把“智能”和“战斗用的生物体”分开处理，然后将两者合成制造出一个“生体生物武器”。



如能确实做到这样，就可以不用在乎“智能”的问题而创造出“战斗用生体”了。

不过问题在于“那东西”的“寄生”完完全全地不安定。

随“样本”一起运到的文件上也尽是罗列着由于实验失败导致的死亡案例。

“被寄生的生体”大都不能承受仅5　分钟的由“Nemesis”进行的“智力支配”，随即死亡。

不过我们事先知道这“试作品”是十分危险的。

就算仅仅能使“寄生时间”延长一点，我们便可以掌握“Nemesis计划”的主导权。这就是我当时的目标。

当然我们要使用那个“女性实验体”。

如果“她”确实有异常强的生命力的话，一定能够长时间地承受“Nemesis试作品”的“寄生”吧。

即使失败了，我们也不会有任何损失。

可是，这个实验的结果与我的预料正好相反，引起了完全不同的结果。

这是因为准备侵入“她”的大脑的“Nemesis”消失了。

我连刚开始到底发生了什么都毫无头绪。

我做梦都没想到竟然是“她”吸收了“寄生生物”。

事情从这里开始。

在此之前只是单单作为一个死不了的废物的“她”的体内，有什么东西开始在觉醒。

我们必须再次对“她”重新从头调查。

虽然到此为止的10年间我们把关于“她”的情况调查得一干二净，但是我们只得无视以前的资料。

我们那时正试图将我们被分配到这个研究所之前也一起算进去的这21年来谁都未能抓住的什么东西查个水落石出。

在花费了一段时间后，柏肯注意到了这个东西。

看来“她”的体内确实存在着什么。

但是这是跟“t病毒计划”毫无联系的东西。

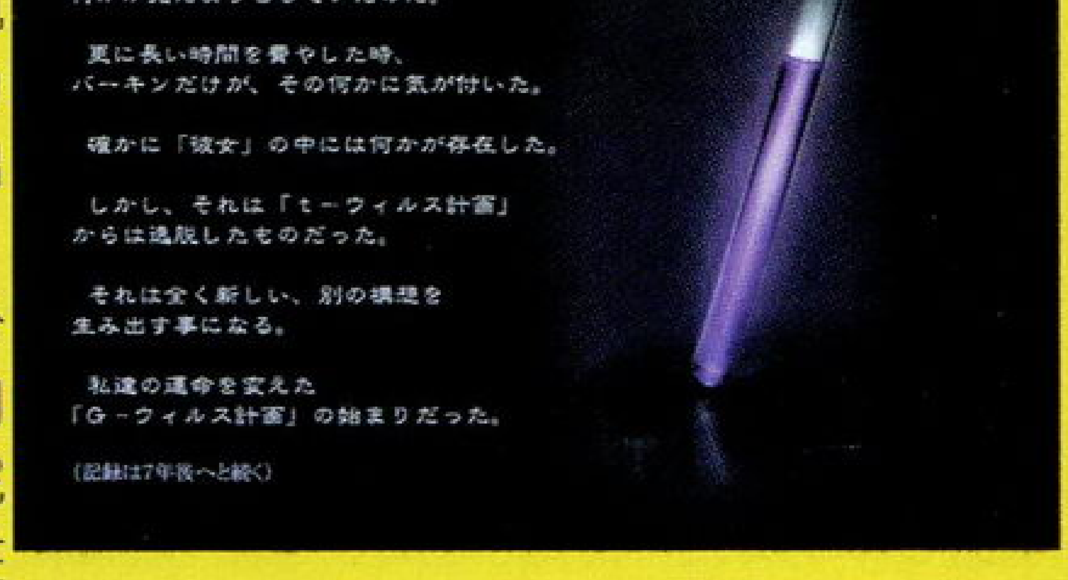
正是由此，一个全新的构想诞生了。

这就是改变我们命运的“G病毒”计划的开端。

（7年后的记录继续）

Nemesis，S.T.A.R.S.　永远的噩梦。

柏肯的结婚生子在威斯克看来是“不正常的表现”。威廉夫人也是研究员出身，这下就容易理解为什么安奈特·威廉在《生化危机2》出场时总穿着白大褂了。



Tyrant，的确是“暴君”。每一个“暴君”的诞生，都是数以万计的人命换来的，现实中的“暴君”是这样，而为了制造出一个Tyrant所付出的代价那就更大了。

法国巴黎的安布雷拉分部浮出了水面。这个分公司在10年后也出现在《维罗尼卡》的片头中，克莱尔就是在那里被俘的。看起来法国分部在进行着比阿克雷研究所更加高级的研究工作——无论是从技术上，还是从构想上。幸好其研究的工作并不算成熟，否则《生化危机》的故事发生地很可能就要易地了。

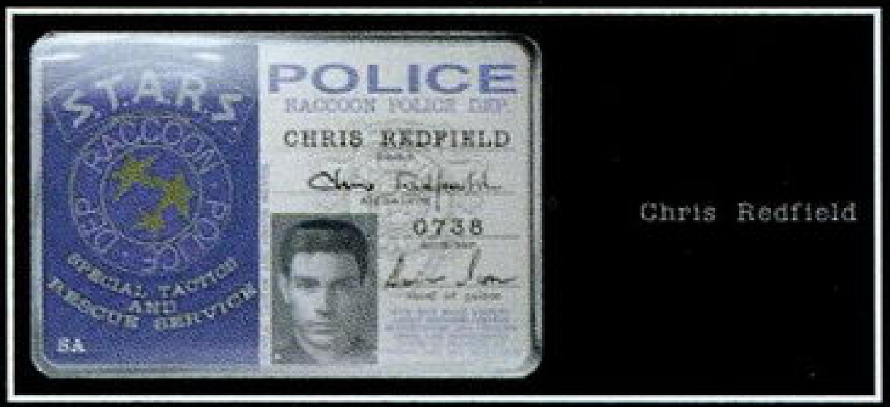
“她”再次成为焦点。实验的结果让所有人震惊。而在文末，威斯克提到了可能是柏肯这辈子最值得骄傲的东西——G病毒。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏的角色选择画面

素材的制作·警官证

克里斯与吉尔的警官证必须出现在角色选择画面中，否则就会给人一种“不专业”的感觉。克里斯与吉尔的签名都是经过重新设计的，头像也相应地发生了变化。警官证的编号倒是没有改变：克里斯的编号是0738，吉尔的是0823。在编号下方的签名经过努力辨认——正是浣熊市警察局局长布莱恩·艾隆斯（Brain Irons）。



素材的制作·S.T.A.R.S.徽章

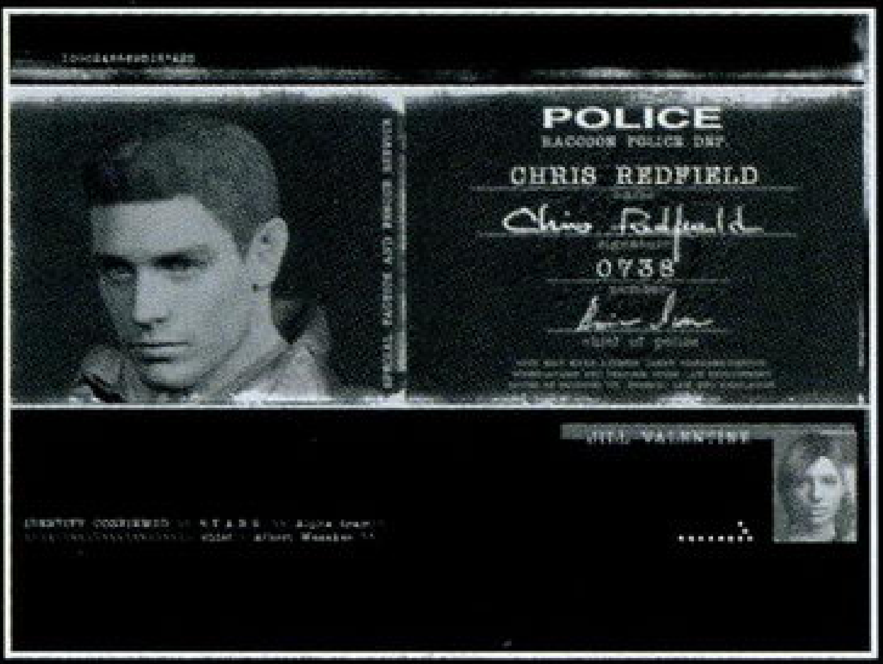
为了营造更加真实的气氛，制作人员还特别制作了S.T.A.R.S.　徽章，供克里斯与吉尔放在他们的钱包里。虽然完成品只表现了徽章的一个面，但制作人员仍然非常认真地做出一个3D的徽章出来，方便调整。

没有被采用的角色选择画面1

这个角色选择画面的制作思路是完全模仿PS版的感觉，仅仅只是列出了两人的警官证，让玩家通过按键来改变它们的位置，最后确定选用的角色。这样的设计实在是太缺乏给玩家的视觉冲击力了，并且也没有新意，所以没有被采用。

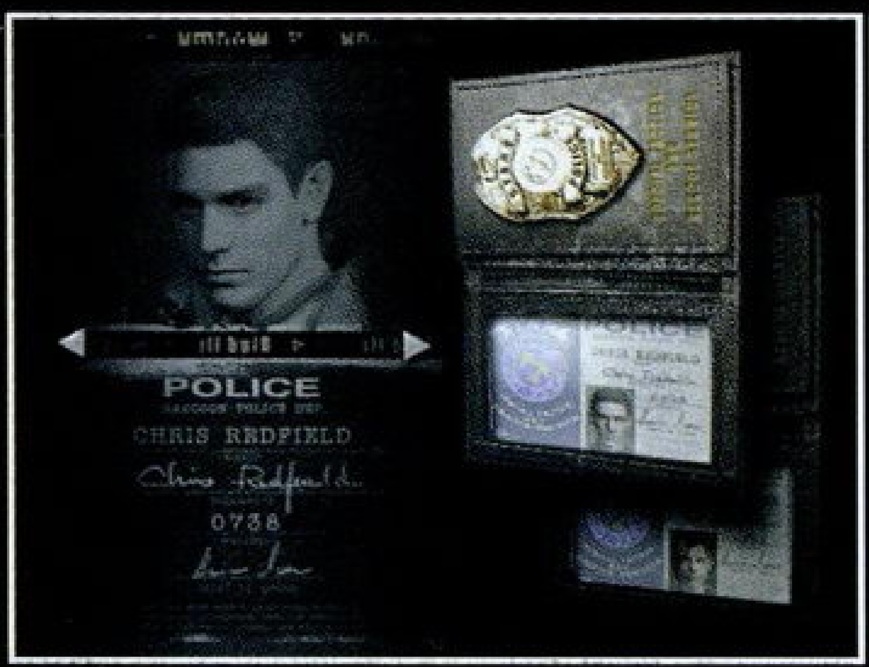
没有被采用的角色选择画面2

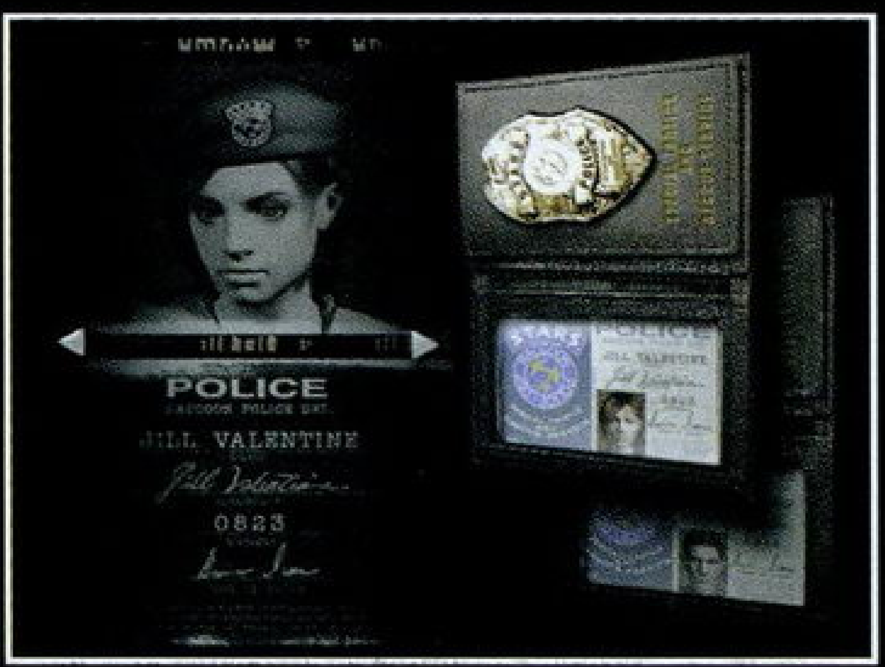
以黑、白为主色调的选人画面，人物头像变大，即使是在很远的地方也能够一目了然。整个画面感觉被雾笼罩般，神秘感强。人物头像旁就是该名角色的资料，下方的箭头向玩家提示还有另一名角色可以选择。不过由于《生化危机》并不是一款绝对意义上的“新作”，而通过这样的选择画面玩家也仍然感觉不到此作的变化，所以没有被采用。



没有被采用的角色选择画面3

结合了上两种设计的折中办法。统一左边是人物头像，右边是警官证。左右的色彩差异相当明显，让人感觉该名角色没有一丝活气，过于阴暗了。并且左右两边都有角色的资料，有重复的嫌疑，所以没有被采用。



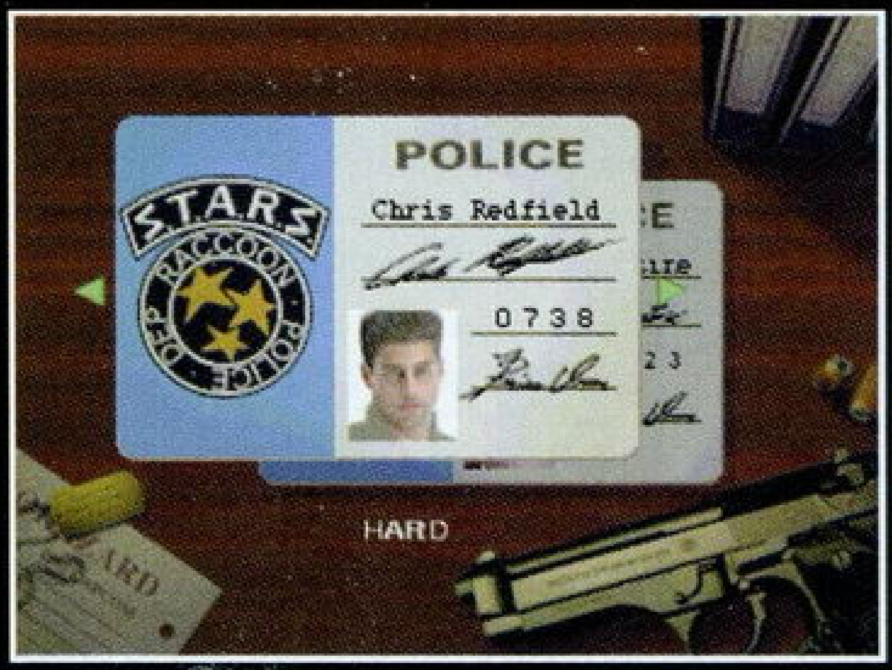


没有被采用的角色选择画面4

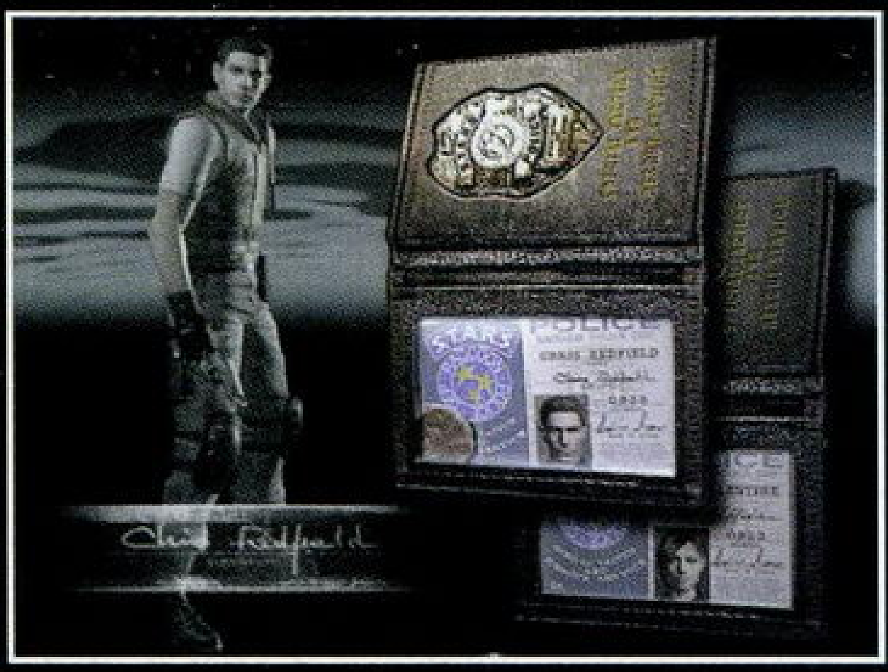
将第3种设计的左边加以修改，换成了角色的彩色全身像，配以水面一样的暗纹作为底色，颇似外国电影中介绍人物的风格。但人物在画面中的比例过小，连脸也很难看清，更不用说细致入微的表情了。所以没有被采用。

游戏的标题画面

PS版的标题画面，是以人类的眼睛作为底图的。

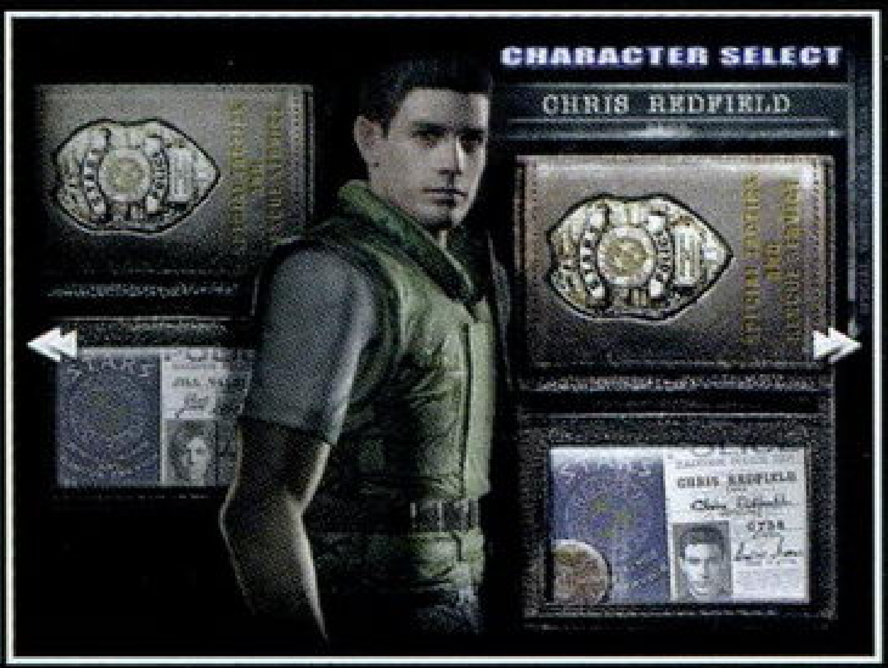


PS 版1代的角色选择画面。



角色选择画面·决定稿

这个就是将在游戏中正式出现的角色选择画面决定稿，采用角色的半身像，比例适中，角色的表情也看得很清楚。并且也给人一种很充实的感觉，画面的色彩也搭配得相当出色。采用。



下期特辑将公开《威斯克报告书 II》最后一个部分。同时将会带大家重新回顾《生化危机》的一点一滴，各位FANS不要错过。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

发售前的“狙击报道”最终回

文：LIKY

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 封印の剣
火焰之纹章 封印之剑

GBA	NINTENDO	S·RPG	1～4人
	2002年3月29日		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

随着游戏发售日的一步步临近，厂商也公布了越来越多的“猛料”，有关游戏的各种珍贵资料也一一曝光，大家可要好好看我们的报道。这一次的报道也是“前线狙击”的最终回，因为到了下一期，我们的完胜攻略就要始动，期待吧！大家。

封印之剑的世界

使用“救出”指令来帮助同伴

在《776》中骑士可以携带任何体格小于20的同伴，此作好像没有这个设定。

大家仔细看看人物的资料就会发现，这次的人物都多了一项新的能力值——“救出”，这个数值到底表示什么呢？玩过SFC上《火焰之纹章 多拉基亚776》（以下简称《776》）的玩家，应该记得《776》中有一项设定就是“体格”数值高的人可以“携带”“体格”数值低的人，这次的《封印之剑》同样保留了这个设定，但是与《776》有一点小差别，即只有自己的“救出”数值高于同伴的“体格”数值时才能携带同伴，现在你应该明白了“救出”这个能力值的意思了吧。那么“携带”有什么用途呢？当某个角色被敌人打成重伤眼看就要完蛋时，赶快让同伴过来携带他（在他旁边选择“救出”指令），那么他就不会受到敌人的任何攻击了，当然，携带着他的同伴能力值就会大减，“技”、“速度”都会减半。

沃尔特的“体格”是7，所以只有“救出”是8以上的同伴才能携带他。

转职！游牧民——游牧骑兵

电闪雷鸣，转职了。

作为在《封印之剑》中第一次登场的新职业——游牧民，是以弓箭为武器、以马为坐骑的灵活二线职业，可以在后方支援前线主力部队。当达到一定等级后，使用特定的转职道具游牧民就能转职成为游牧骑兵，HP和力量值都会得到大幅提升。

转职后各项能力都得到提升，特别是HP上升得最多。

特殊的“バスター”系武器

在3月AB的合刊上我们已经介绍过，剑、枪、斧3种武器之间存在特定的属性相克关系，即剑克斧、斧克枪、枪克剑，但是这次游戏中会出现一类叫“バスター”的武器，这一类武器的特性与正常的武器特性相反，例如“バスター”系的剑，对枪强而对斧弱。这类武器的出现使游戏的战术、战略又产生了新的变化。

佣兵和剑士

在过去的系列中，有一种职业叫做“ソードファイター”（SWORD FIGHTER），是一种拥有极高“速度”和“技”的职业，经常能在一瞬间用华丽的剑技解决掉敌人，转职后更是所向披靡，因此是许多FANS心中的最爱。而在这一次的《封印之剑》中，这一职业被细分为两种形态——佣兵、剑士，两者在能力值上存在细微差别。佣兵的守备力稍高，而剑士在“速度”和“技”上占优。好好掌握两者不同的特性来灵活应付各种战况吧。（其实佣兵这一职业在FC上的最初两作中都有登场，在那里面这一职业就相当于剑士。）

剑士路特加，从能力值就能看出他的特点。

路特加发动华丽的剑技，令人惊异的演出效果。

佣兵迪克，体格强壮，守备力高，多使用重武器。

话梅杂志&3DM·SMV
www.plumbook.cn

神官骑士不能使用武器?

作为女性专用职业的神官骑士（トルバドール），在《系谱》和《776》中都算是相当强力的职业，因为她们既能使用武器冲锋陷阵，又能使用杖来给同伴回复，实在是不可多得的人才。（还记得手持大地之剑的南娜吗?）但是在这一作中，神官骑士最初是不能使用武器的，只能使用杖，只有当她转职为上级职业（应该是圣骑士）后才能使用武器，有点可惜啊！不过话又说回来，能够使用杖的角色升级都是很快的，早点开始培养应该能很快使她们转职的。

令人兴奋的“外传版图”

在游戏中只要满足一定的条件，就能进入“外传版图”，在外传版图中会得到平时无法得到的珍贵道具，也许还能遇到新的同伴……进入外传版图的方法也各不相同，例如熄灭一处火焰，吹开一道毒雾……总之，需要自己多多探索。其实在《776》中就有了外传的概念，这次也算继承了这一提高耐玩度的系统吧！

“偷盗”指令的变更

盗贼的战斗能力一般都不高，但是他们经常掌握有各种各样的特技，其中“偷盗”是他们最大的技能。在这一作中，盗贼变得只能偷取敌人的道具而不能偷取武器了，这使得他们的实用性下降不少。（看来再也不能像《776》那样让BOSS手无寸铁后再慢慢“蹂躏”他了，《776》中的那两个盗贼强得就像土匪。）

系列首创——通信斗技场

恐怕“纹章”的FANS做梦也没有想到过，“纹章”发展到今天竟然可以通信对战?其实这也正是符合GBA主机特点的一个系统。《封印之剑》中这个被称作“通信斗技场”的联机系统可以让4名玩家同时进行游戏，4名玩家各率领一支自己的部队在一块小型场地上进行大混战，胜者为王，败者为寇，体会从未有过的刺激。

新角色继续登场

爱琳（エレン）

职业：修女

贝伦国的修女，从小就跟随在贝伦国王的妹妹基蕾瓦亚（ギネヴィア）的身边修行，性格温柔但也很坚强，有着自己坚定的信念。

克拉丽蕾（クラリーネ）

职业：神官骑士

艾特鲁里亚王国贵族家的女儿，为了去见在前线作战的兄长而被人所骗，以至落入敌人手中，好在最后被罗伊所救。性格天真，有点任性。

瓦德（ワード）

职业：战士

在大陆西方的岛国出身的斧战士，曾经与佣兵迪克一起共同对抗过外国的佣兵团。性格豪爽，热情，天不怕、地不怕，做事不计后果。

罗特（ロット）

职业：战士

同样是出身于大陆西方的斧战士，与瓦德是同乡，从他面部的表情就能看得出他是一个性格沉稳、思虑缜密的人，与瓦德的性格正好相反。

官方Q&A

Q 1.《封印之剑》的故事会和过去系列作的故事有联系吗?因为这会影响到第一次接触这个系列的玩家。

A 这次的故事完全是全新制作的，与前几作没有太大关系，所以第一次接触这个系列的玩家完全不用担心会不了解过去的剧情而导致乐趣减少。

Q 2.前作《多拉基亚776》由于难度过高曾让许多玩家怨声四起，这次游戏的难度会是怎么样的呢?另外会有对初学者的帮助和提示功能吗?

A《多拉基亚776》的确是难了一点……所以这次《封印之剑》的难度要比前作低一些，但是，不要认为这次的游戏会很简单哦！另外，对于面向初学者的提示和帮助功能，此作可以说是系列以来系统最友好的一作，各种用语说明和操作方法都会在游戏中给出详细解说。

Q 3.游戏的存档方式会是怎样的呢?是像《圣战之系谱》那样每一回合都能存档还是像《多拉基亚776》那样每一章结束了才能存档呢?

A 这次的游戏同样是以一章一章的形式进行的，所以，在每一章的开始才能存档，而在游戏中途（进入每一章的战场）就只能进行“中断”，与《多拉基亚776》的存档方式是一样的。（LIKY：传统的存档方式，这样一来，游戏的难度提升不少。另外，刚刚得到新的情报，游戏具有自动存档功能。）

Q 4.从已经公布的战斗画面看，为什么有的战斗画面有背景，有的没有背景，难道是可以选择的吗?

A 你果然细心，的确是这样，这次的战斗画面是可以选择开启或者关闭的，全凭你自己的喜好了。（LIKY：原来是这样啊！之前我还一直对战斗画面过于简陋而耿耿于怀呢！现在不用担心了。）

无背景的战斗画面

有背景的战斗画面

Q 5.游戏时间会是多久?

A 标准的游戏时间，即只是单纯为了爆机的话，将会在40小时左右。（LIKY：玩穿一遍就要40小时?哇！FANS不用担心流程过短了吧，而且对于这个系列的游戏，决不会有只爆机一遍之理，想都想得到，游戏中的隐藏人物、隐藏路线等东西，不将游戏玩穿个两、三遍是不可能收集齐的。）

Q 6.游戏中的人物会有配音吗?

A 非常遗憾，没有配音。（LIKY：其实系列一直以来就是没有配音的，这次没有语音可能也更符合系列的风格吧，呵呵！再说，这次新作的平台只是GBA，受卡带容量和成本的限制，要配上语音似乎有点……所以要想玩到有语音的《火焰之纹章》还是期待NGC版的吧！什么时候呢?）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

GBA	SEGA	A・RPG	1～4人
	预定2002年3月28日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

光明之魂

发售前特报！

SONICTEAM在《PSO》大获成功、获得了无数荣耀之后，又将《PSO》的部分理念引入到GBA，再加以“《光明力量》系列”的头衔，因此诞生了《光明之魂》……

《梦幻之星》+《光明力量》=《光明之魂》？！

故事 很久很久以前，罪恶的化身暗黑之龙将人间的一切都烧尽了，文明被毁于一旦……那以后，时光又流逝了几百年，新的人类又开始在大地诞生、发展。然而，暗黑之龙也随之复活，大地又将面临沦为火海的命运吗？

不会的，在新人类中，有一群被称之为“光之船团”的特别的人，他们，就是幸存下来的旧人类后代。现在他们继承了祖先们的知识和武器，这一次，他们誓不让古代人的悲剧重新上演！

光之船团已经和暗黑之龙进行了一场持久的战斗，最终，他们迎来了决战，那么最终由军师诺亚所率领的光之船团能否顺利战胜暗黑之龙与它的五大将军呢？

游戏系统

游戏的一开始，玩家可以从4种职业中选择一种作为自己的职业，再选一种自己喜欢的颜色后就可以投入战斗了。哦，对了，游戏中的角色就是自己的代表了，自然也要给他取一个自己中意的名字呀。

在游戏进行中，玩家进攻敌人获得一定的经验值后就可以成长，让自己的能力进行增长。从迷宫中隐藏着各种各样的宝箱中和各种凶恶的敌人身上，玩家还可以得到丰富多彩的道具，道具可以经过装备后让角色的能力增强。特别值得注意的是，在这些道具当中，还有被称之为“稀有道具”（レアアイテム）的特别道具，这些道具都具有一些不同寻常的能力，但“稀有道具”极为珍贵，很难得到。

在道具的收集上，因为本作对应最多4人连机游戏，所以玩家之间进行道具的交换也是游戏的乐趣之一，想象一下自己如果得到了相同的两种珍贵道具，多出来的一个没用，但朋友又没有这种道具的情况……

操作方法

游戏中主要有两种画面，其一是场景画面，其二是军营画面。下面是战斗场景画面下的操作方法。

L键	**R键**
呼出ARM装备／选择	**呼出道具／选择**
START键	**A键**
呼出军营画面	**对话、调查、攻击（按住一会后再放开为蓄力攻击）**
SELECT键	**B键**
使用所装备的魂	**使用道具**

武器槽与道具槽

所谓的武器槽与道具槽，就是指玩家可以事先分别在这些槽里装上武器和道具，这样在战斗中，玩家就可以很方便地从武器槽与道具槽中更换武器或使用道具。（只要按下L键或R键，再按下B键确定）不过武器槽与道具槽都有最多装3项的限制。

◆战斗中只要按下L键或R键就可以简便地使用武器槽与道具槽。

魂系统

在《光明之魂》的世界中，所谓的魂指的是古代人的一项绝秘装饰品，装备上这种装饰品后，角色的各方面能力都会获得提高。另外，装备着魂来攻击敌人，当屏幕上出现“SOUL MAX”的信息时，就表示魂的能量已经蓄满，这时按下SELECT键就可以放出威力强大无比的召唤魔法！

军营画面

游戏进行中，玩家随时可以按下START键进入军营画面。军营画面也就是游戏系统配置画面，这里又包含了4种子窗口。必须小心的是，在玩家打开军营画面时，游戏并不是暂停着的，所以要注意让角色走到一个安全的地方后再打开军营画面。

▲一目了然的角色状态画面。

道具窗口

可以在这里配置道具，给角色的头部及身体装备防具，同时可以加装一种装饰品。也可以在这里把常用的武器和道具装到武器槽与道具槽上，方便使用。

要注意的是，道具最多只能带25个，如果道具多于25个时，可以将道具藏在自己所设置的陷阱箱中，也可以将道具交给伙伴。

状态窗口

可以看到角色各方面的成长状况。在角色成功地升级后，玩家是可以自由决定自己向哪方面的能力成长。升级后进入状态画面就可以进行具体分配，这可是相当自由的能力成长方式啊。

▲战士的技能包括：用剑能力、用斧能力等。

另外，游戏中角色升级还会得到“技能点数”（スキルポイント），可以用来强化角色的技能，当然不同职业的角色的技能种类也是不同的。各技能所能强化的最高级别是5级。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

系统选项窗口

有可以开关游戏音乐、改变窗口的色彩等选项。

终了／记录

只有选择了“终了”来结束游戏以后才能够对游戏进行记录。（这一点与《梦幻之星在线》完全相同）如果玩家是在迷宫中进行记录的，那么下次重新开始游戏时是从城市中重新开始游戏的。

多人游戏

《光明力量》的一大卖点就是多人游戏模式。多人游戏模式下，玩家可以相互交换道具、合作攻击敌人，也可以帮助伙伴更快地成长。听起来是不是有点像《梦幻之星在线》？

值得注意的是，多人游戏模式下，每位玩家都需要有自己的卡带。

▲游戏中的大地图画面。

多人游戏模式下的BOSS战，将会准备有专门的转移门，只有所有的成员进入转移门后，战斗才会开始。另外多人模式下，如果1P玩家选择“终了”结束游戏，那么其他的所有玩家也会自动进行记录并“终了”游戏。

电视广告

《千与千寻》在日本达到创纪录的票房收入，电影中千寻的配音冬留美担任广告中魔法师的配音以及最后那声“SEGA！”。

角色介绍

很正统的角色类型设定，各角色的具体能力设定也相当正统。

战士

很平衡的能力，擅长于接近战。既然是擅长于近战的，他们能够使用的武器包括剑、枪及斧。另外，他们的体力也相当高。

魔法师

擅长于魔法的使用，因此属于远距离攻击型角色，但不擅于近战，所以战斗中要避免与敌人接近。另外魔法会消耗SP，但SP会逐渐自动回复。

弓箭手

擅长使用弓箭与枪等远距离攻击的武器，弓箭的射程与能力的高低有关，能力越强，弓箭的射程就越远。另外接近敌人再使用弓箭攻击的话，也会让弓箭具有更强的攻击力。

龙战士

比人类更擅长于近战，也是使斧的高手，但有敏捷度太差等等缺点。属于龙族，外形上相当酷，相信会是不少喜欢力量型角色的玩家的首选。

城中的其他人们

在我们的光之船团所到达的城市中，不但有由军师诺亚统帅的军营，也有贩卖武器及各种防具的商店等，本作与《梦幻之星在线》相同，有些在战斗中得到的道具不能马上使用和装备，还必须拿到城市的鉴定屋进行鉴定才能知道自己到底得到了什么样的道具，而且这里也同样有可以保管玩家的金钱。

GBA	CAPCOM	ACT	1人
	预定2002年4月26日发售		自带记忆功能
卡带	未定		

洛克人ZERO

文：SOUL

ZERO正式成为主人公！

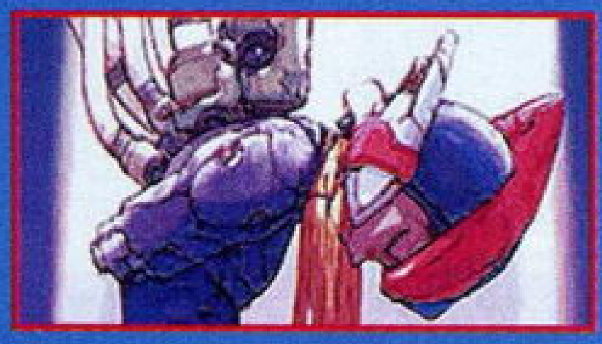
全新的人物设计、新的游戏系统、延续的游戏故事！

ZERO在“《洛克人X》系列”中频频登场，人气不断上升。在《洛克人X4》与《洛克人X5》中，ZERO与X并列成为主角，都是一开始就可以使用的角色。随着洛克人家庭的不断扩大，现在CAPCOM终于推出了以ZERO为主角的游戏！

《洛克人X6》之后……

▲震惊！这个人物的外形是，是X……

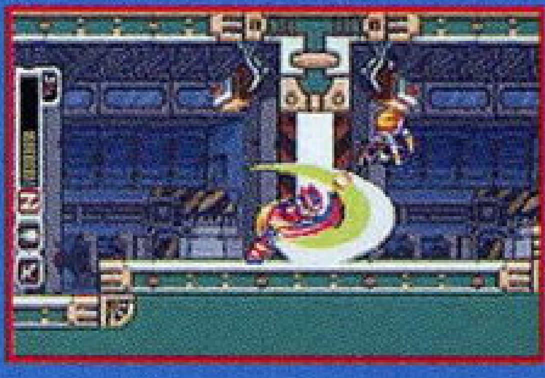
不像《洛克人EXE》，《洛克人ZERO》并没有采用全新的故事背景，这次的故事紧接着“《洛克人X》系列”之后……因为西格马病毒的破坏，许多半机器人都相继暴走，到处破坏，为了平息这场混乱，反乱猎人们因经此展开了长期的奋战。最终，战斗在X的努力下胜利结束，世界也开始走向复兴之路。但是过度害怕半机器人的暴走，政府部分以各种借口将其他正常的半机器人也都一并逮捕，并加以处置，半机器人反而迎来了一场更大的浩劫……有幸能逃出这场浩劫的一些半机器人被迫隐藏到一些破旧的老城市中，凭着微薄的能量而生存着，但他们仍然必须面对政府的魔手。



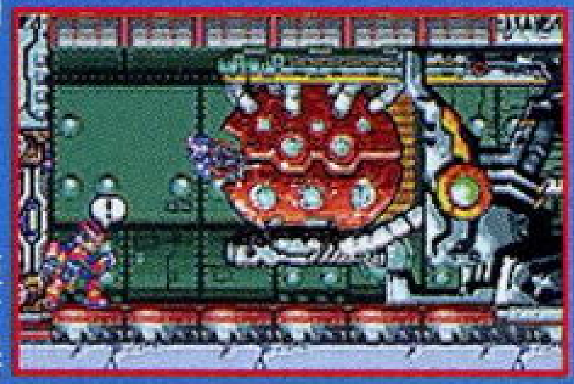
▲《洛克人EXE2》已经成为一款白金级游戏，那么本作呢？

雪儿是一位与这些半机器人生活在一起的科学家，她为半机器人的不公平遭遇而心痛不已，难道这就这么眼睁睁地看着半机器人被灭绝吗？不，绝不能，终于有一天，雪儿想起了沉睡于某处的一个传说的半机器人——ZERO！

继承“《X》系列”特点的《ZERO》



《洛克人ZERO》完全继承了“《洛克人X》系列”的基本系统，如基本的行动就包括冲刺、射击、剑攻击、跳跃等等，与《X5》《X6》中的ZERO类似，但不同的是，这里ZERO的射击能力明显更强于以往的ZERO。



又有全新尝试的《ZERO》

既然是一款全新的《洛克人》游戏，那自然是要有全新的尝试的，这次系统方面最大的改变就是武器系统的不同。ZERO的武器有主武器与副武器之分，另外还有神秘的精灵系统，精灵系统又与故事的女主角——科学家雪儿有莫大的关系。可以说现在的ZERO的能力远胜于当年的X与ZERO的能力。

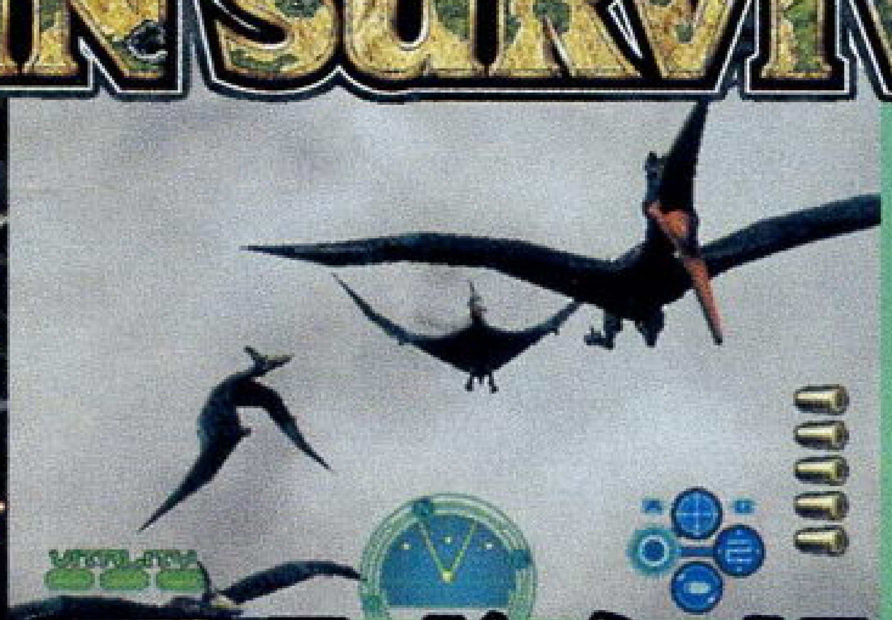
▲ZERO在造型上与《X6》有很大的不同，新增的武器似乎有护身的特技。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

GUN SURVIVOR®3 DINO CRISIS®

枪下游魂 3 恐龙危机



CAPCOM 的知名光枪游戏《枪下游魂》是一款与众不同的光枪射击游戏。玩家除了要完成开枪、填弹的基本动作外，连移动都要靠玩家来手动完成。继前作《枪下游魂 2 生化危机 代号：维罗尼卡》发售后，如今续作的消息终于已经确定了。不过本作不再以《生化危机》作为蓝本，而是以生化之父三上真司的另一大作《恐龙危机》作为蓝本！本作预定于今年6月在PS2 上发售，这一回，等待着你的不再是僵尸，而是侏罗纪的霸王——恐龙。更加激烈的战斗，就在今年夏天展开！

PS2	CAPCOM	光枪 STG	1 人
	预定 2002 年 6 月发售		未定
DVD-ROM	对应 GUNCON2		

《枪下游魂》和《枪下游魂 2》都是以《生化危机》为蓝本的，受《生化危机》影响，整个游戏的场景多属“暗无天日”。这种气氛对于一个恐怖 AVG 来说自然是再合适不过了，不过对于一个光枪射击游戏来说似乎就有些说不过去了。不过《枪下游魂 3》的舞台就彻底摆脱了这一情况，而且场景更加多变，除了依然有在大屋里冒险的场面外，更多时候都是在野外进行战斗，而系列的特色解谜要素也将继续得到保留。本游戏对应PS2 专用光枪 GUNCON2，这样加上《化解危机 2》、《吸血诡夜》、《枪下游魂 2》以及即将推出的《化解危机 3》、《忍者武力》，各位是否要考虑一下购入 GUNCON2 了？买——（纱迦最近的口头禅）

对手是形形色色的恐龙！

恐龙自然是《恐龙危机》里永远的主角。《恐龙危机》的玩法还非常类似《生化危机》，但到了 2 代就变成屠杀恐龙的表演了。各位如果在《恐龙危机 2》中杀上瘾的话，就一定要玩玩这个游戏。而且由于硬件性能的提升，游戏的画面也有了长足的进步。当然本作最大的吸引力不仅仅于此，最令FANS们耿耿于怀的是《恐龙危机 2》的故事还没有结束就匆匆完结了，且看这次FANS的心愿能否得到满足。

↑乘坐飞行器在空中与翼手龙群激战，绝对充分体现本作的“醍醐味”。

↑→黄昏的激战！PS2 的画面表现能力够强！雾化效果将恐龙世界刻画得活灵活现。

←迅猛龙不但动作快，而且最可怕的地方在于它喜欢集体行动。

丰富多彩的战斗舞台

这是本作的一大特征，各种各样的壮丽场景足以扭转你对这个系列的一贯看法。从目前官方发布的图片来看，场景已经非常丰富了，既有大江大河，又有一望无垠的沙漠。在场景中有很多天然的掩体，一定要善加利用才能战无不胜，攻无不克。听起来有些像《化解危机》，但玩《化解危机》时只需要按键就可以作出闪躲的动作（街机是脚踩脚踏板），但在本作中玩家要亲手操纵角色来到掩体后，难度无疑更大，也更有挑战性。

干掉那些恐龙！

←在瀑布旁与最危险的恐龙——迅猛龙进行战斗，想必各位已经领教过它的厉害了。

→在广袤的草原上与上空的翼手龙群进行战斗，在战斗的同时还得提防草丛中是否会突然“风吹草低见恐龙”。

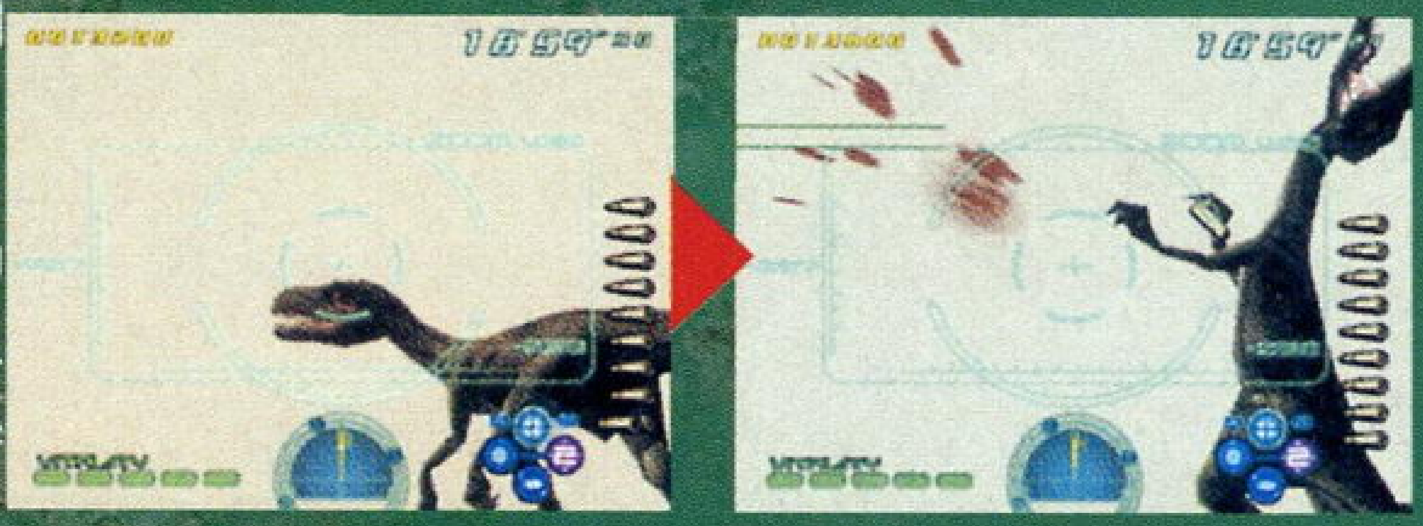
↑沙漠的黄昏。远处似乎是一艘航空母舰的残骸，真是奇怪。看来这是一个时空错乱的地方。

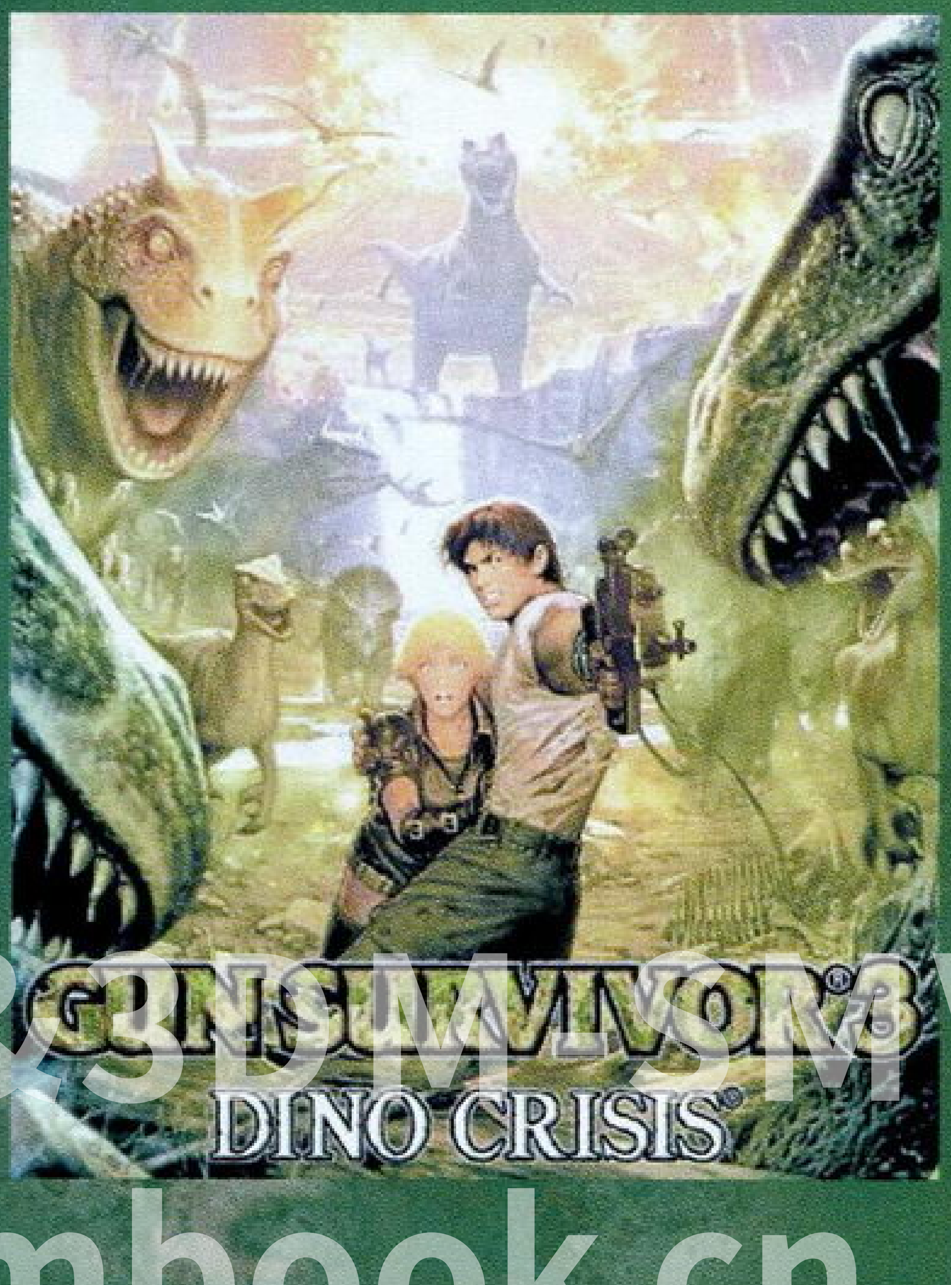
←与巨大的蛇颈龙之间的战斗，这会是BOSS 战吗？画面看上去挺像《死亡之屋 2》的。

CHECK POINT 全新的系统：沉默的恐龙狙击手

一只恐龙兴冲冲地散着步，它丝毫没有想到一个罪恶的光圈已经瞄上了它……

没错，这就是本作中新加的系统：狙击模式。用狙击枪不但可以攻击远距离的敌人，而且威力巨大，就算是皮厚肉粗的恐龙也能一击致死。只是目前还不知道到底是剧情安排就有狙击战，还是要满足特定的条件才能取得狙击枪。





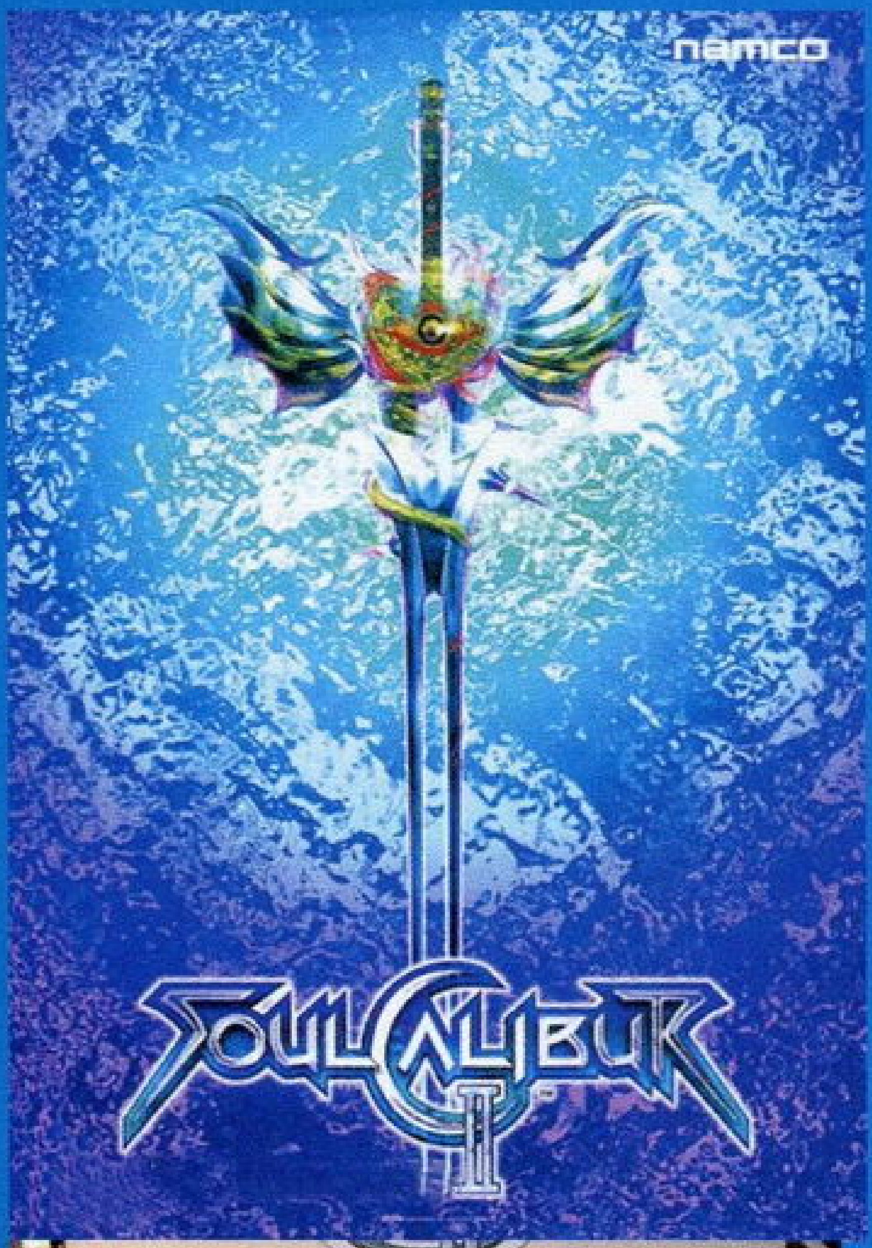
本作巨酷海报的绘制者是森气楼大师

&3DM·SMV
www.plumbook.cn

文：ACE飞行员

灵魂能力 II

ARC	NAMCO	FTG	1～2人
	预定2002年6月推出		–
SYSTEM246	–		



在刚刚结束的"AOU2002 AMUSEMENT EXPO"中，最耀眼的一颗明珠无疑就是NAMCO著名刀剑格斗大作《灵魂能力II》了。游戏开发至今已经历经14个多月的时间，虽然展会上展出的游戏完成度仅有50%，但是依然给人魄力满载的感觉。会场除了设置4组机台提供试玩外，游戏开发负责人世取山宏秋先生还亲临现场为参观者详细讲解了有关《灵魂能力II》最新的游戏系统。这次游戏不但在画面上又有了明显提高，在系统上《灵魂能力II》的制作人员也是花了大功夫，希望能够将刀剑格斗游戏从原来比较单一的攻防转换中解放出来，真正能把刀剑格斗技巧融入到游戏当中，使其更具魅力。下面就是有关游戏系统的一些介绍。

大姐头IVY可是广大玩家又爱又怕的个性角色。

游戏的开发现状

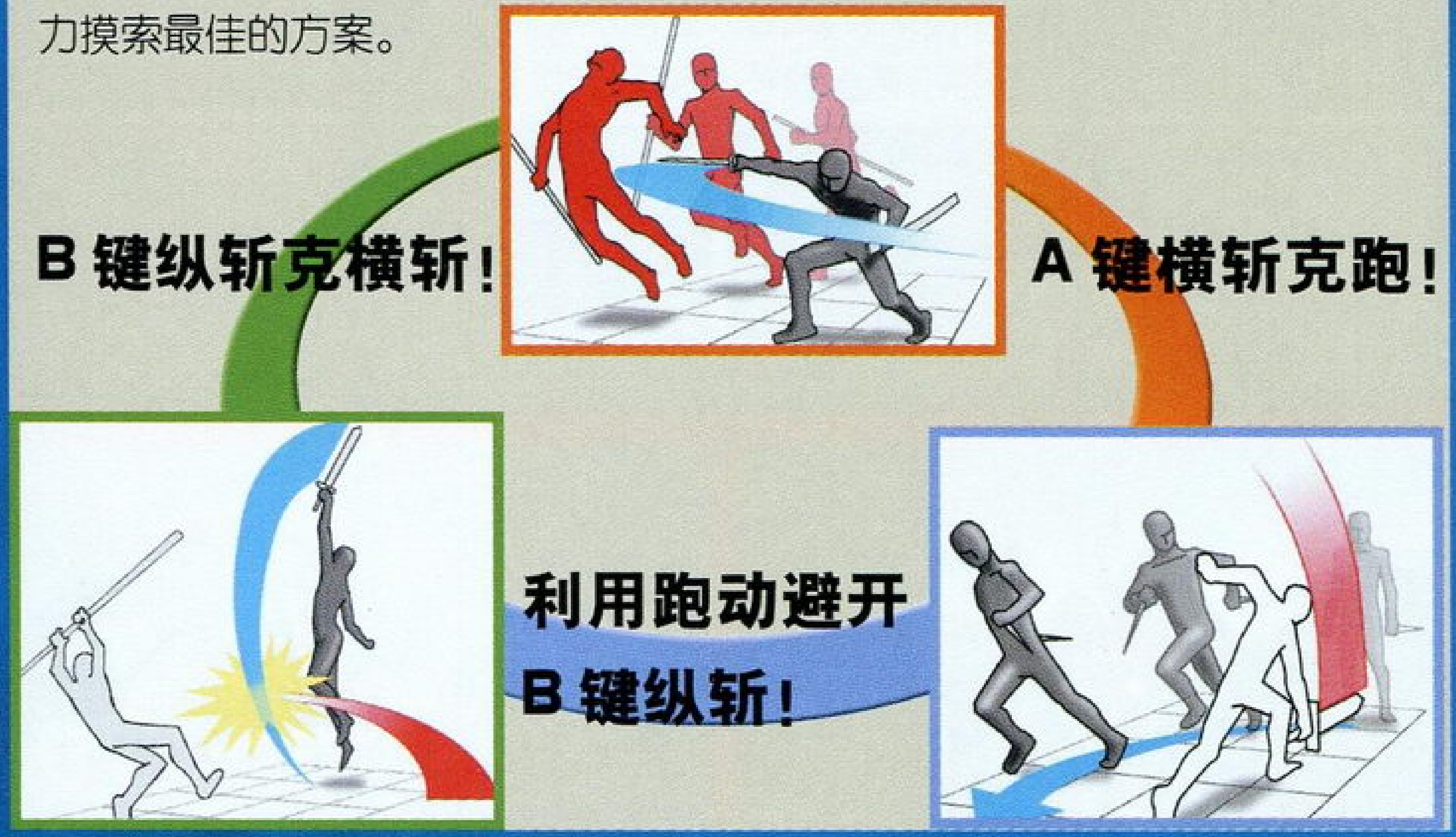
世取山宏秋先生还拿出了"演讲稿"。

根据世取山宏秋先生的介绍：《灵魂能力II》现在的开发进度已经达到了68%左右，由于时间原因很多Debug工作还没有完成，有些登场人物还没完全定案，可能还要多花一两个月继续完成，所以这次在"AOU2002展"上展出的游戏只有50%的完成度。如果一切顺利，游戏会在6月份正式推出街机版。街机版使用PS2互换机板"System246"开发，所以能快速完美地移植到PS2上，至于XBOX和NGC，开发人员则希望能充分发挥其硬件机能，进行更高水准的移植。如果任天堂NGC互换机板"Triforce"能够早日推出，他们很愿意在"Triforce"上制作这款游戏，并且将会有惊人的表现。

这就是游戏中的选人画面，目前游戏至少有12个人可供选择。香华、Kilik以及新角色土耳其帝国的那位小姑娘塔利姆（15岁）都没有登场。

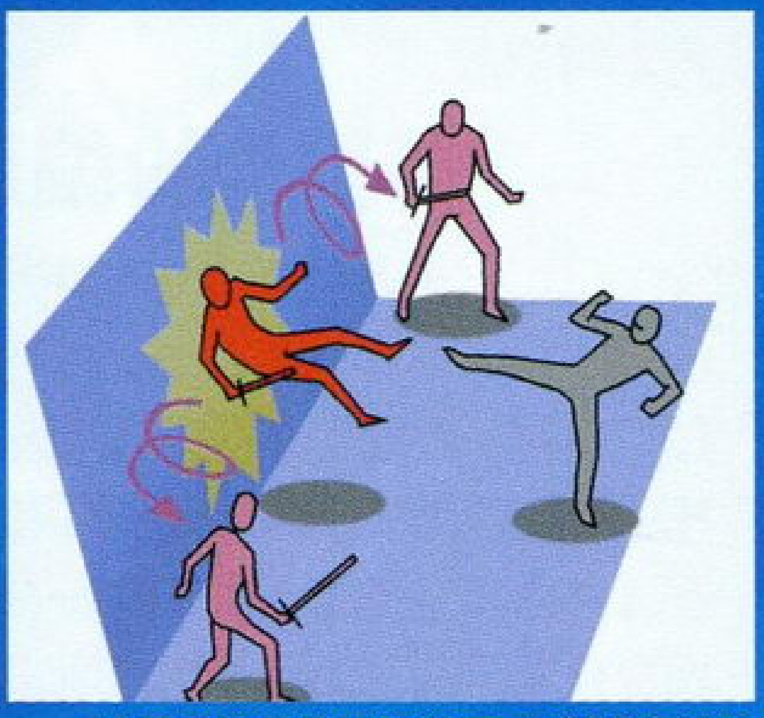
三角关系

试玩了《灵魂能力II》的玩家都会感到，游戏中非常强调横斩、纵斩以及踏步奔跑这三者之间的关系，它们是相互克制的，只有在这三者之间寻找到平衡点才能获得比赛的胜利。世取山宏秋先生强调说：这个系统是游戏的精华所在，所以特意拿到展会上看看大家的反映如何。以纵斩来破横斩，这个概念在上集中被忽略，并没有得到充分的体现。前作中以中段横斩得以称雄的角色，在本作中将会削弱，不再那么可怕，当玩家亲身体验之后就会领略到其独特的乐趣。制作人表示，游戏还在修正、调整阶段中，他们正在努力摸索最佳的方案。



墙壁要素

"墙壁"是《灵魂能力II》新增的一种要素，也是玩家很关心的一点，虽然"AOU2002展"中并没有出现拥有墙壁的场地，但是制作人向我们介绍了他们的设计理念。墙壁要素会和站立、蹲下、倒地、起身这几种姿态相互结合，选择有利地形和对手周旋将对整个战局有很大的影响，加入墙壁元素后会使得游戏更具有变化性和战略性，同时也避免某些玩家一味的"龟状"防守。


这就是墙壁效果解说图，在剑道中踢腿通常用来崩坏对手的防御。受身后可进行左右躲避。

新8－Way－ Run系统

熟悉该游戏系列的玩家都知道，在《灵魂能力》中所有角色都可以向画面上8个方向自由移动，用来躲避对手的进攻或者发动特殊攻击，而在《灵魂能力II》将会出现更加灵活的新8－Way－ Run系统，它将和"踏步"以及"奔跑"这两种动作紧密结合，用以躲避对手的纵横两种攻击是非常有用的。另外，在"踏步"中受到攻击会可使出"Run Counter"技，在避过对手纵斩时，脚下会产生特殊效果，这种效果在"奔跑"中也同样会出现。

多喜的装扮正朝着《DOA》的方向发展吗？这位老兄好有福气啊！

两位壮汉硬碰硬的较量，NIGHTMARE VS. ASTAROTH。

新技术的运用——Motion Blend

为了让游戏人物的动作看起来更加逼真、自然，NAMCO将一种名为Motion Blend的动态技术运用到了游戏中。例如角色摆出架势之后移动时，上半身需要保持这一动作，而下半身则需要做出很多细小的动作，这样细腻的表现就需要对3D人物各个部位进行大量的运算处理，利用Motion Blend可以将3D人物上半身、下半身资料独立运算，细节处理甚至到了持剑的姿态和角度上。一直以来，3D格斗游戏人物由奔跑到出招进攻总是要经过奔跑、停止、出招最后才是完成，而Motion Blend可以让3D人物在跑动中同时出招，真正做到了边跑边打的感觉（难道要做成《笑傲江湖》那种样子吗？）。新技术的引入会给3D格斗游戏带来革命性变化吗，再过2个月就会有确切的答案了。

御剑的霸气依然不减当年，但好像很多女生都觉得他太邋遢了！

浮梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：慕容非

PS2	BANDAI	SLG	1人
	预定2002年5月2日发售		未定
DVD-ROM	未定		

在SS与PS上盛极一时的究级战略SLG《机动战士高达 基连的野望·吉翁之系谱》终于推出续作——《机动战士高达 基连的野望·吉翁独立战争记》！看到这消息时大家不知阿非我有多兴奋，等游戏发售时必限定版入手！好了，让我们来看看今作翻天覆地的变化吧。

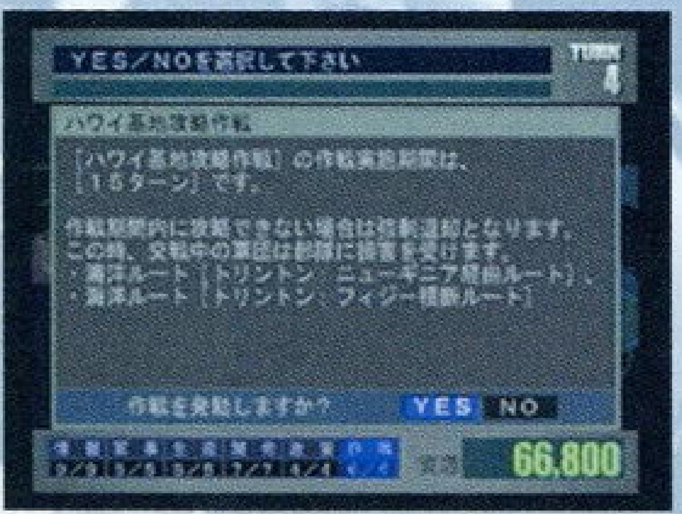
机动战士高达 基连的野望·吉翁独立战争记

游戏的玩法和基本系统与前作大致相同，但一些细致的调整让玩家们觉得非常舒服。

1."军团"的编成

玩过《信长的野望 天翔记》的玩家都知道里面有一个"军团"的系统，当玩家控制的地域越来越广阔时，治理与扩张就变得非常麻烦，任命一个军团帮你管理后方和边远地区的战争就轻松多了。在《吉翁独立战争记》中也一样，挑选一个信赖的将官任命为军团长，下达指示之后他就会帮你去执行，这能大大缩短游戏时间。

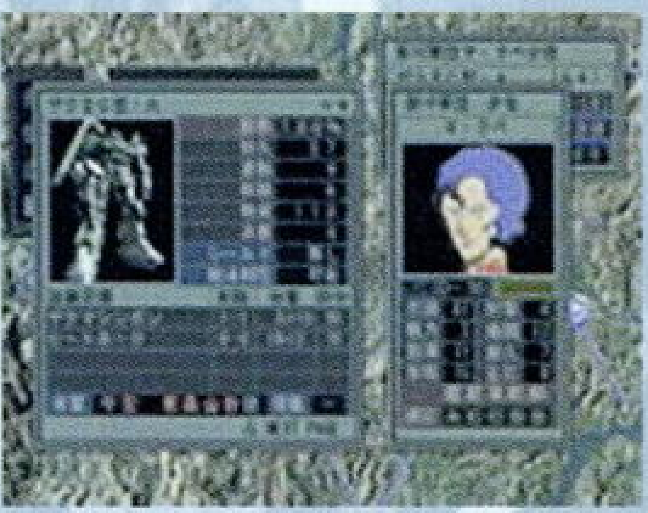
2."作战"系统



在"《基连的野望》系列"中"战略"与"作战"是最主要的系统，这次的作战系统被大幅强化，进攻、防御、补给等问题都会摆在玩家面前要逐一处理，只有运筹帷幄方能百战百胜。

3."忠诚"的出现与"××出力强化"

在这次的《吉翁独立战争记》中首次出现了"忠诚"这一数值。当武官忠诚度高的时候，无论是开发或战争，他的能力都会大幅上升，而且忠诚高的武官能提出一些和战略无关的提案，比如说"战舰出力强化"！如果采用这提案，届时一些高级军官乘坐的战舰能力会提高一定的百分比。当然，不光是战舰，一些角色的专用机也会有"××专用机出力强化"的提案！玩过前作的玩家想必都知道哈曼座机"卡碧尼"的强悍，如果来个几次"卡碧尼出力强化"的提案……详细情况等游戏发售后大家自己去体会吧！所以说武官的忠诚度是非常重要的，在任命军团长时也要以这一数值为主要参考对象。不知道游戏中会不会出现拉拢敌对势力武官的系统。（笑）



4.新增加的人物

这几位就是新增加的人物了，还有不少新人物没有图片放出，真是十分可惜。从图片上来看这几位新人很强悍的样子，只是不知道他们的详细情况，看起来像是联邦派的人物，真希望他们是NEWTYPE驾驶员。

这次游戏中出现的角色超过了144人，可说是空前绝后了，而且从厂商公布的一些资料上来看，在一些特定的模式中加入的角色是可以自己挑选的！而且一些研究和工程人员都要由玩家来选择，选择的角色会影响到将来开发出什么样的机体。看来今作的游戏性和自由度比前作高出很多，实在是太期待了！

最后把游戏中一些剧情对话和战斗画面放出，让大家先饱个眼福，以后有新消息的话我会尽快公布给大家的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

3月21日大神华击团正式成立！！

最终狙击

サクラ大戦4 Sakura Wars™ ～恋せよ乙女～

樱大战4 恋爱吧，少女

DC	SEGA	S·AVG	1人
	预定2002年3月21日发售		9格
GD-ROM ×2	对应振动包		

目前开发度已经达到100%的《樱大战4》已经下厂压片了，在读者看到这期杂志的时候，应该已经买到了这款梦寐以求的游戏。作为《樱大战4》的最后一次“前线狙击”，就让我们一起去了解一下令人激动的大神华击团的诞生吧！

↑价值18000日元的“樱大战 COMPLETE BOX”已经公开展出了，必买啊！

在《樱大战4》中，帝都花组和巴黎花组的13名少女将会全部集中在一起，共同应付帝都史上最大的危机！而随着剧情的发展，将会演变出一支命名为“大神华击团”的队伍，队伍当中共有5名成员，而这5名成员将由大神（玩家）亲自从原帝都花组和巴黎花组的队员中挑选出来，可谓精英中的精英！究竟为什么要组建这支“大神华击团”？他们最终的任务又是什么？想来这就是该游戏目前最大的疑点所在，在没有玩到游戏之前，谁也不敢擅自下结论。但不管怎样，这样设定的好处是必然大幅提升玩家的投入度，率领自己最信赖的队员去作战吧！

↑大神一郎在选择可以加入“大神华击团”的队员。从玛利亚严肃的表情上可以看出来，将要协同大神完成一件不可能完成的任务。

↑大神华击团的队长当然就是大神，可是桐岛完奈似乎有些不同的看法，因为坚信一定能够取胜才是队长永远不变的信念。

大神华击团集结！

原本大神华击团·花组是5名队员的基本称呼，但是随着5名队员之间的组合不同，名称也会发生相应的变化，这样设计就克服了名称上单一不变的缺点，使每一位玩家都能够创造出属于自己风格的队伍，但是组合的规律是什么？总共隐藏着多少种特殊的称呼呢？这就有待玩家去发掘了。

大神华击团的名称也有变化？！

←由原花组中年龄相对较大的队员组建的队伍，这种组合便会被称为“大神华击团·大人组”，是不是很有趣的设计？

↑“大神华击团·花组”，这是一种最普通的称呼，从图中组合的角色来看实在难以找到共通点。

对应前三作的记录，剧情发生变化！

↑在开始游戏之前，可以进行游戏记录的合并，有前作记录的话，一定不要忘记了！

如果玩家是从初代《樱大战》开始玩起的，并一直保存着通关记录的话，就可以在开始《樱大战4》的游戏之前，将前3作的记录和该游戏的系统记录合并，这样做就可以引发出剧情当中一些微妙的变化，虽然现在还不敢说这种剧情上的变化具体会有什么作用，但对于游戏的完整度来讲确是一项重要的指标，想看到所有剧情的玩家就必须把前3作也打穿了，虽然辛苦一些，但也是值得的。

↓将系统记录与前作记录合并之后，会产生一些剧情上的变化。

↑樱回忆起自己在巴黎舞台上献艺的事，想来是合并了《樱大战3》的记录的结果。

锁定5月A，《樱大战4》剧情攻略完全版始动！

文：SOUL

战斗封神

在中国古代……自从周国的那次战乱后，又过了5年。人们正逐渐恢复平静的生活。然而有一天，在周国建立之时就已经被封住的神——纣王、妲己、闻仲、恶来四人，却从封神台中逃了出去。纣王利用祖先的咒文召唤出圣龙，并将其龙珠夺走。利用龙珠的能力，纣王让无数的死尸和怪物复活，并重新组成大军要复兴商王朝。元始天尊得知了纣王的意图后，派出子牙、鹿兰、太公望与十夕四人阻止纣王的复兴计划……

利用宝贝、仙术铲妖除魔！

NGC	KOEI	ACT	1人
	预定2002年3月29日发售		6格
特制DVD-ROM	对应GBA－NGC连机线		

这会是《封神》版的《真·三国》吗？

利用更强力的仙术击倒敌人

能够装备的仙术共有4种，各种仙术适用于各种不同的情况。仙术还有级别设定，经常使用的话，就可以让仙术上升。让仙术具有更强的威力和射程。不过游戏中只有4种仙术，说明游戏中的重点还不是在仙术上，与《真·三国》相同，动作才是主体吧？

搜集隐藏仙术宝贝

游戏设有70种以上的宝贝。获得宝贝的方法有好几种，最基本的就是击倒敌人后，就有可能出现宝贝。在游戏剧情发展到一定程度的时候，也会有一些宝贝是随剧情的发生而到手。当然，真正较高级的宝贝就不是那么好找了，他们是隐藏的。

超炫的战斗场面

利用NGC的强大机能，游戏能够展现给玩家最大到几百平方米的3D场景。在战斗场面，游戏能够同时出现众多华丽的敌我双方的角色，给玩家带来热闹的感觉。这样的场面也让人想起了光荣那款已经在全球突破百万出货量的动作大作《真·三国无双2》，光荣营造那种“群殴”的大气场面已经颇有心得了，由此推断，这款《战斗封神》的壮观气氛一定不会让《真·三国》的FANS失望。

魔法封神

尽管GBA的《魔法封神》可以和NGC版的《战斗封神》连机，但《魔法封神》其实有着与NGC版不同的游戏主角。角色设计的画风也一转，由NGC版的CG画人物转为纯二维风格的人物，看起来确实是更适合于GBA版的游戏氛围了。

GBA	KOEI	RPG	1人
	预定2002年3月29日发售		自带记忆功能
卡带	对应GBA通信对战线、GBA－NGC连机线		

GBA版《封神》与NGC版《封神》同时推出！

故事

主人公宇宙与他的修行伙伴斋天、麻铃一起，正热衷于“宝贝”的开发中，尽管这是被禁止的……一天，人间再次出现了可怖的妖魔鬼怪，但他们又没有可以用来作为武器的宝贝。于是他们偷偷跑进了宝贝制作室，合成了他们自己的宝贝，并用这些宝贝除魔。但这件事很快被宇宙们的师傅得知了，师傅虽然责备了他们，但也同时答应让他们为了调查“妖魔的出现原因”而使用宝贝。很快，他们和已复活的妲己开始战斗了……

展开奇异的冒险

在这个《魔法封神》的世界中，所有的地方都充满了谜团。各种各样的事件、机关隐藏其中，将让玩家得到那种发现的乐趣。

战斗画面是《DQ》式的。

自己来合成宝贝

战斗中可以使用的各式宝贝是可以由玩家自己进行合成的。宝贝是由各种天然物合成的，至于最终宝贝会合成为什么样子，这就完全有赖于玩家自己的想象力了。越有想象力，最后合成出来的宝贝就越强！

体验4人战斗

利用通信线，游戏可以支持最多4个人一起进行游戏，有一些合成宝贝用的素材只有4人合力才能得到。

4人合战模式充分利用了GBA的连机特性！

角色与NGC版《封神》完全不同，画面显得更为可爱。

与NGC上的《战斗封神》进行连机

通过连线让GBA与NGC相连，再分别运行两款相应的《封神》游戏，就可以让《战斗封神》的主人公们发展一些新的剧情出来。当然，在这个新增的剧情中，是可以得到一些新的隐藏道具的。

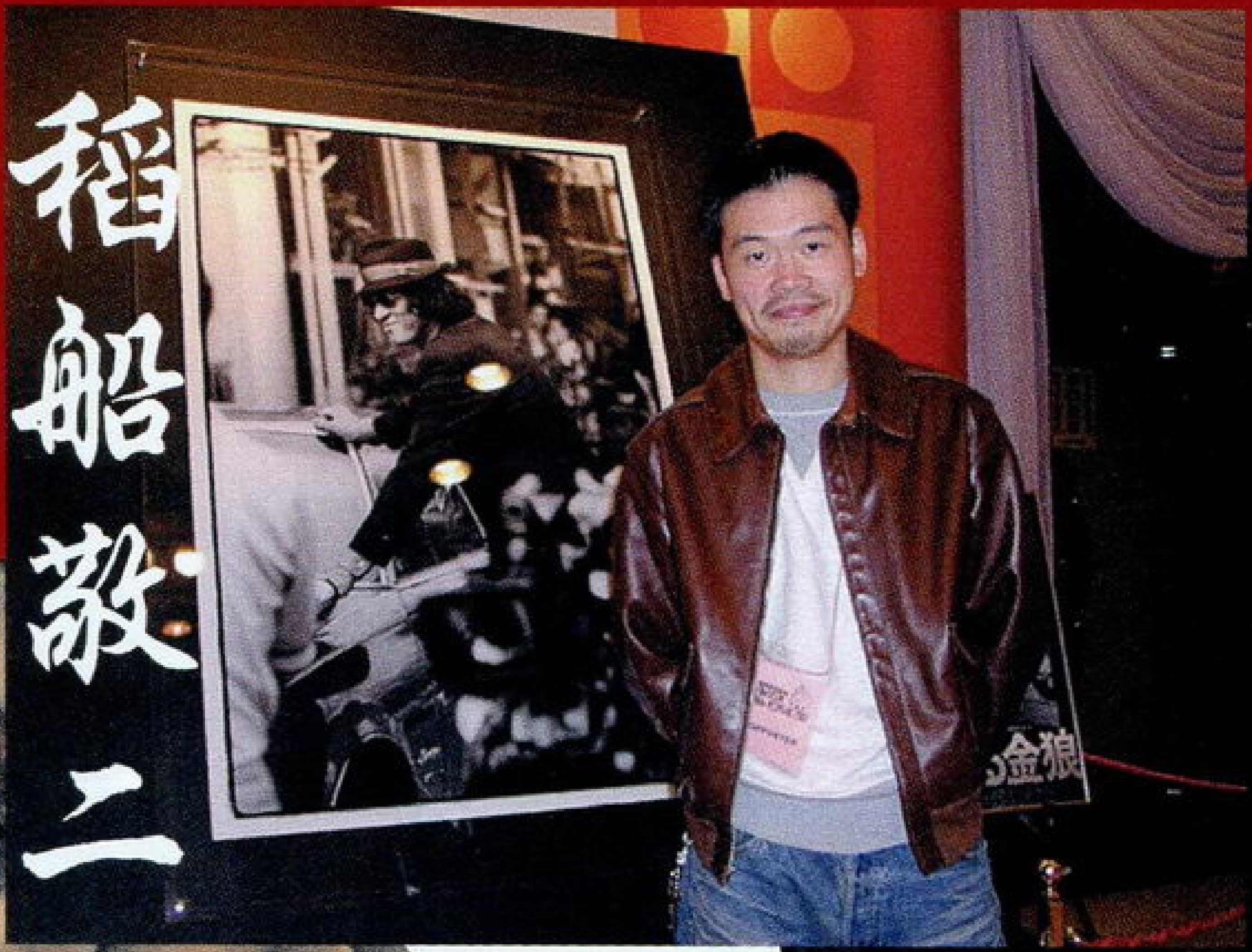
www.plumbook.cn

鬼武者2

文：幻魔GOUKI

相当有创意的是，CAPCOM这次竟在《鬼武者2》的初回版中，收录由布袋寅泰自己作词作曲并演唱的游戏主题曲《RUSSIAN ROULETTE》(《俄罗斯轮盘》）MTV，CAPCOM这种出其不意的做法是否也是在进行一场有趣的“赌博”呢？——只是初回版才会收录这段长达5分钟的MTV哦。

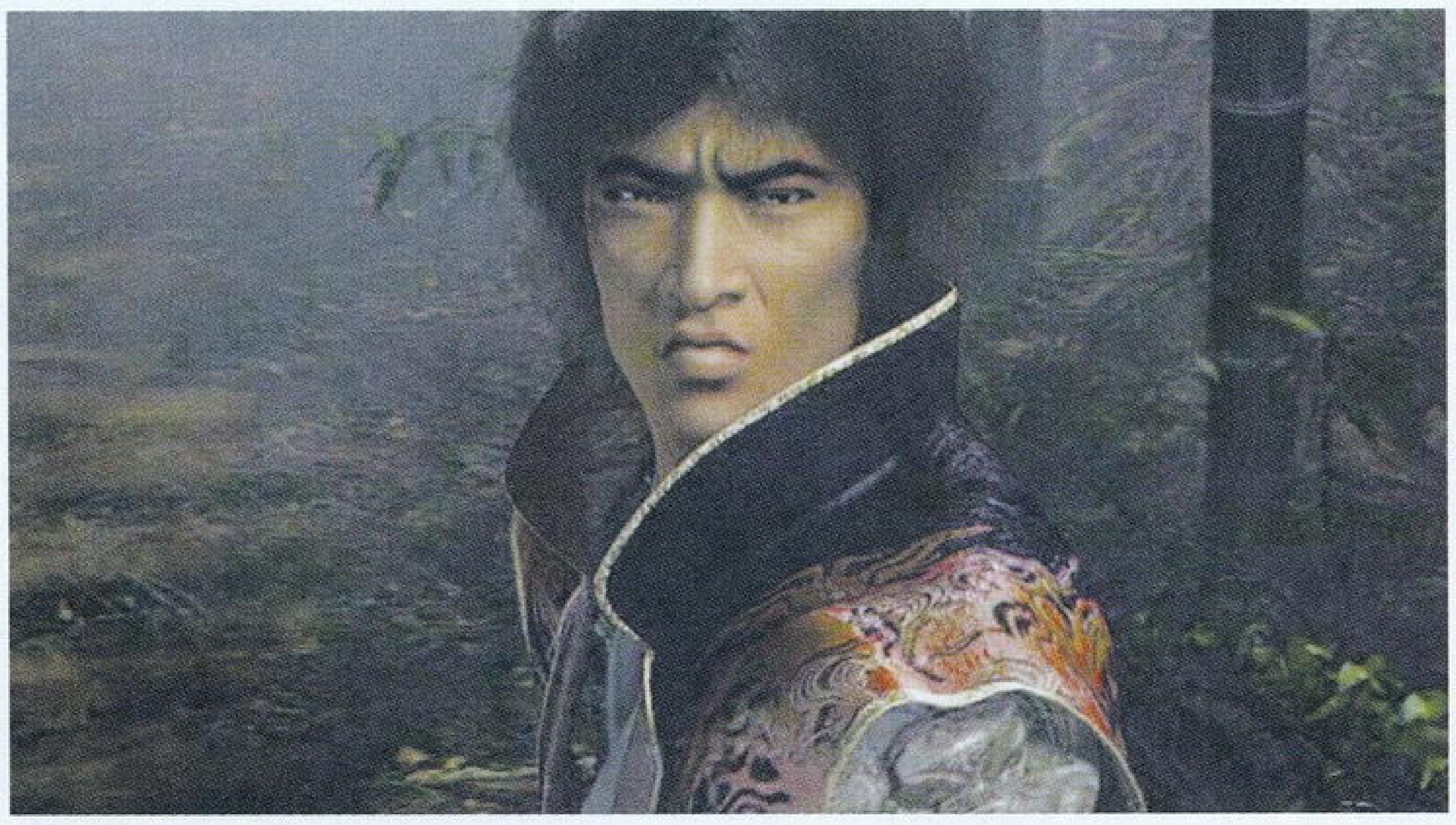
开机，在欣赏完布袋寅泰的热血MTV，再感叹一番“不如让他去当最终BOSS好了”之后，再次出现了令人熟悉的“CAPCOM”大标，接下来就是“CAPCOM的A·AVG”著名的“暴力……表现……含”的警告字样（以一张十兵卫屠杀小兵的场面作为底图），不满17岁的玩家可不要去碰这个游戏哦。警告字样逐渐淡去，终于，《鬼武者2》那魄力十足的大LOGO终于出现了！看看表，开机已经有差不多6分钟了——没有展示用的游戏片段？不可能！再等！果然，布袋寅泰那独特的歌声再度响起，不过这次黑皮衣吉他男没有跳出来吓人，而是配以剪辑过的游戏片段，长度差不多5分钟。等再度回到“鬼武者2”这个大标题的时候，开机已经10分钟了——像这样的能够让玩家在正式开始游戏前有足够的兴趣盯着电视看上10分钟的游戏的确不多。PUSH START，嗯，音效是完全继承了《鬼武者》的那种奇特的确定音。众人的目光一下子聚焦到第四项“特典”上面，按进去一看，果然是“特典”，收录有日本著名的特摄片导演兼画家雨宫庆太为《鬼武者2》所做的人物设计原画、CAPCOM官方的人物原画，更绝的是在“映像特典”中不但收录了《鬼武者2》制作发表会以及2001TGS上的宣传片，甚至连游戏的制作花絮也有披露！值。并且，那空出的N格更是让人对其隐藏模式有着无限的暇想……不能再等了，正式开始游戏！



PS2	CAPCOM	A·AVG	1人
	2002年3月7日发售		390KB
DVD-ROM	对应DUALSHOCK2		

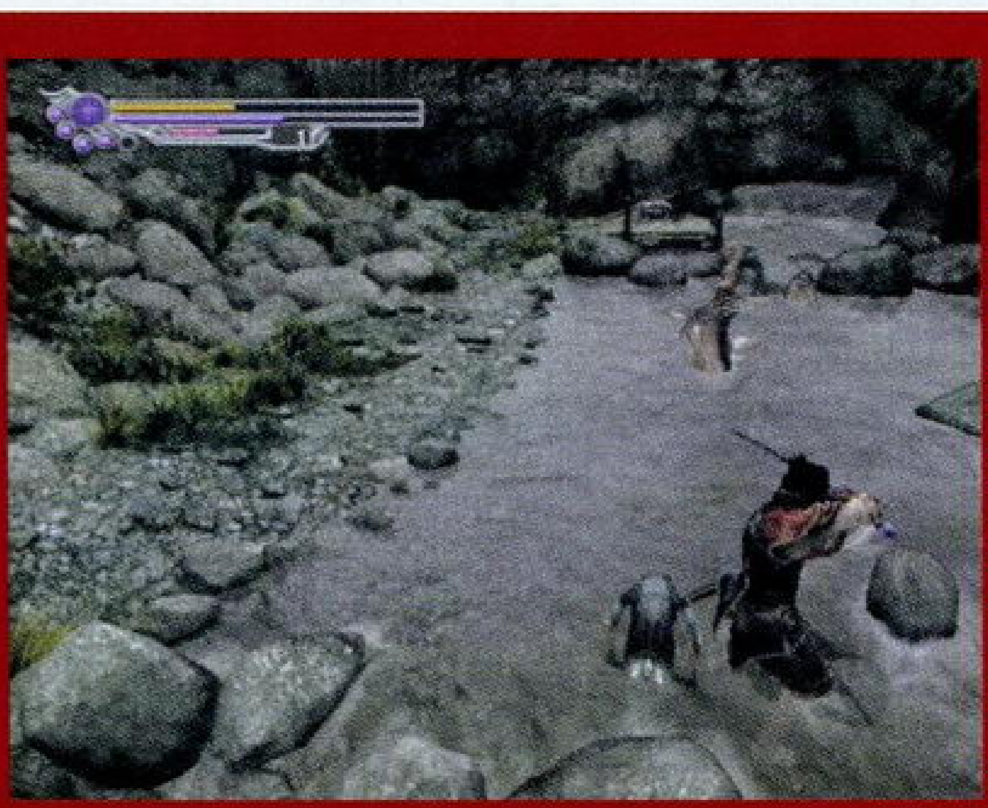
话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

PRESENT BY CAPCOM／制作人：稻船敬二／CG MOVIE BY ROBOT／音乐：岩代太郎角色设计：雨宫庆太／剧本：杉村升／CG MOVIE 导演：金田龙／CG 导演：岩本晶／CG MOVIE 制作人：仓泽千隆／导演：江城元秀……



这就是在素质超绝的OPENING CG的间隙，CAPCOM向我们展示的超强制作阵容。记得在《鬼武者》推出之前，制作人稻船敬二就曾经说过："现在的游戏制作，不再只是游戏公司一手包揽，而是更多的成为了来自各行业的艺术家们的结晶。"看来他们也的确是一直在朝着这个方向不断努力。《鬼武者2》的OPENING CG不可不提！在"背负了前作那好评如潮并勇夺大奖的OPENING CG"的重担下，"此作的OPENING CG水准究竟如何"这个问题几乎都可以成为玩家们茶余饭后的谈资，而仓泽千隆与ROBOT公司的成果现在就摆在你的眼前！可以说，从《鬼武者 2》开始起，玩家们对于CG品质的要求会再度提升一个等级吧！开始那一段毒蛇慢慢绕爬到信长手臂上以及"绿树成荫，阳光透过叶子的间隙洒在地上"的镜头和随后信长的幻魔兵屠戮柳生一族的惨景的确令人过目难忘！几名主角的出场方式也极具观赏性，让人不得不佩服 OPENING CG 导演金田龙的艺术创造力！

当疾走中的十兵卫在竹林中猛地停下，回首仰天——他是否也意识到自己将面临多么残酷的挑战了呢?



动画背景技术在游戏中获得了广泛的运用，特别是游戏开场那一段十兵卫在雨中杀敌的场面，可以很清楚地看到背景上雨水顺着房檐往下滴啊滴，在游戏中期的那条小溪以及海边与"魔界最强剑士但丁"（你没看错，就叫"但丁"，我也很奇怪）的第二次决斗的动画背景效果也的确是令人叹为观止，给人的感觉就像是"在电影的场景中交战一样"。CAPCOM最擅长的静态2DCG背景在本作中也有着淋漓尽致的发挥，虽然有部分场景是在《鬼武者》的基础上稍加修改而来的，但经过巧妙的修饰以及制作者精心的编排，并没有让人产生厌烦的情绪，十兵卫在岐阜城以及天守阁待的时间也并不长，并且玩家重游故地的时候也会增加一份亲切感（？），就像《生化危机 3》那样。

"蓄力"、"特殊技"、"一闪"与"弹一闪"！

这一次的操作比起前作来说无疑是进步了许多，《鬼武者》的难度过低，敌人的攻击方式也缺乏变化，一般只需要遵照"左砍、右砍，再一刀劈下去，实在不行就用'战术壳'（△键）"这样的原则，另外记得吸魂和为武器升级就可以轻松通关了。"一闪"与"弹返"的设定是有的，但由于游戏本身没有什么难度，因此就很难吸引玩家在这方面多加练习，得到乐趣。而普通武器的攻击方式也只是多了一种"↑+□"而已。但在"2"中，由于难度的提升，使得上述公式不再那么有用，十兵卫必须活用多种不同的技巧，才能有效地对付敌人。（说句题外话，在玩过了XBOX版的《幻魔鬼武者》之后，的确是有一种如稻船敬二所说的"《幻魔鬼武者》才是《鬼武者》的本来面貌"的感觉——难度大幅上升，依靠一味砍杀似乎没有取胜的可能？活用魔人发动以及各种辅助兵器才是最可靠的。）

蓄力

在《幻魔鬼武者》中，玩家按住□键就能进行剑的蓄力，按住△键就能够进行"战术壳"的蓄力（按住△键不放再按□键做出攻击是很炫的，但威力不会增加），而在《鬼武者 2》中，则改为了按住R1键蓄力。4件主力兵器舞雷刀、冰刃枪、旋风丸、土荒槌都可以进行3个级别的蓄力攻击（十兵卫的原配"三池典太"不能蓄力），进行第二、三级蓄力攻击的条件是分别取得这4件主力武器的"奥义 天之卷"与"奥义 地之卷"。（"奥义 天／地之卷"需要使用道具与同伴交换取得，鉴于"道具的交换"是该作一个相当重要的系统，因此将在后文单独解说）在蓄力之后做出的攻击动作依蓄力的级别而变化，一般来说，一级蓄力攻击的范围较广，二级蓄力的攻击较快，三级蓄力的攻击则可以形成连续技！至于"蓄力·连续一闪"将在后文中详细说明！与《幻魔鬼武者》不同的是，"2"的"鬼战术"（"战术壳"在此作中的正式名称）是无法进行蓄力攻击的。此外，在蓄力途中如果按L1键防御的话，蓄力效果就会消失！

特殊技

特殊技的引入不知是否借鉴了同社作品《鬼泣》？不过可能是受到了操作方式的限制，十兵卫能够使用的特殊技实在是少得可怜，除了最基本的↑+□（近敌时偶尔会有挑空的性能）以及↓+□之外，4件主力兵器就只剩下另一个操作共通的特殊技"↓↑+□"（可用□键追加攻击，攻击方式视所用的武器而定），并且，获得这项特殊技的前提条件是十兵卫必须先找到该件武器的"秘传之书"。"秘传之书"的放置地点并不一定在十兵卫的必经之路上，因此，玩家一定要细心搜索才行！舞雷刀、土荒槌的特殊技有着回转攻击的效果，攻击的范围比较大，冰刃枪、旋风丸的特殊技都是在一条直线上完成的，对于单个的敌人破坏力较大。

A：优秀　B：良好　C：中等　D：最差

	舞雷刀	冰刃枪	旋风丸	土荒槌	三池典太
单发技的威力	C	B	C	A	D
鬼战术的威力	A	B	C	B	无
鬼战术的攻击范围	C	C	A	B	无
特殊技的威力（含追加攻击）	B	C	B	A	无
特殊技的出招速度	A	B	A	D	无
特殊技收招的硬直时间	B	C	A	D	无
特殊技收招的硬直时间（含追加攻击）	D	C	A	D	无
特殊技的攻击范围	B	C	D	A	无
特殊技的攻击范围（含追加攻击）	A	C	D	A	无

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

一闪与弹一闪

绝对算得上是《鬼武者2》的最强技了！如果熟练掌握，不但能够对普通敌人一击必杀，并且所得到的回报也是相当丰厚的！

一闪

简单来说就是在敌人攻击你的一瞬间按下□键，那样玩家所操纵的角色就能够以惊人的速度闪到敌人的一侧，再一击必杀！这对于玩家的心理素质以及反应能力、判断能力都是一个不小的考验！——失败就意味着你会受到敌人的重创，反之则是你一击必杀敌人！成功之后的爽快感的确是难以言表的！而所获得的"魂"无论是在数量上还是在种类上都比使用普通技打倒敌人来得多。

蓄力·一闪

故名思义，是蓄力之后发动的一闪。与普通一闪的最大区别就在于蓄力·一闪能够达到"连续一闪"的效果！最大连续一闪数可达到7！这是一个什么样的概念呢？也就是说，如果使用得当，能够在发动第一次一闪之后，立刻将画面上的所有敌人全灭！看着十兵卫如同鬼魅般出现在敌人身后使出一闪，所到之处幻魔无不应声倒下！蓄力·一闪的使用方法同普通一闪差不多，只是有一个"蓄力"作为前提，在一闪击中第一个敌人之后，连续按键就能够将画面上的敌人清理干净了。

弹一闪

在敌人的攻击命中你的一瞬间，先按住L1键防御，随即松开L1健再按□键使出一闪就叫做"弹一闪"。弹一闪的妙处就在于在承受了敌人的攻击之后能够立即作出一击必杀的反击！在游戏后期十兵卫常常需要面对手持长兵器的敌人，如果能够熟练掌握"弹一闪"，就将会使你立于不败之地！与使用一闪的要点相同，玩家需要对敌人的攻击方式有相当的了解，能够对敌人的攻击先读，作出正确的判断。

EASY 难度下的连续一闪

在3次GAME OVER之后，就会在特典中出现游戏的难度选项，并追加"易"难度。在这个难度下的敌兵的HP较低，十兵卫获得的回复用道具也非常丰富，基本上不会再有GAME OVER的担忧了。并且，在这个难度下一旦使出一闪或者弹一闪，只需要连按□键就能够使出连续一闪的技巧，不用提前蓄力，相当爽快！

魂

击倒敌人之后，就会从敌人的身上浮现出"魂"，"魂"共分为4种：红魂、黄魂、紫魂和蓝魂。各种"魂"的出现是随机的，一般来说 ，出现的几率是"红魂＞黄魂＞蓝魂＞紫魂"，这也说明了这几种"魂"的珍贵程度。

红魂

强化武器、防具时用到的魂，也是在游戏中最常见到的一种魂。在吸收之后，就会以红色能量条+数值的形式显示在血槽的下方。在可以存盘的破魔镜之前选择"强化"就可以进入强化武器、防具的画面了。

黄魂

补充体力用的魂。在一闪或者弹一闪之后有很大机会出现。当你体力低落时如果有足够的实力将画面上的敌人连续一闪掉，那么你的血槽也就可以补满了！使用道具"力石"能够增加体力的上限。

蓝魂

补充鬼力槽用的魂。鬼力槽是十兵卫发动鬼战术的必要条件。使出鬼战术攻击敌人的同时就消耗鬼力。如果在蓄力之后再使出鬼战术，那么消耗的鬼力就能缩短至正常情况下消耗的鬼力的2/3。使用道具"鬼石"能够增加鬼力槽的上限。

紫魂

本作中新加入的一种魂。每吸收5个紫魂就能够自动引发十兵卫的"鬼武者变身"，变身为鬼武者之后十兵卫在短时间内全身无敌，并且出招的威力也提升至原来的1.6倍。按△键能够发射鬼神弹，但会缩短变身时间。如果在"鬼武者"的状态下使出一闪，无论在任何难度下都能够进行连续一闪！需要特别说明的是紫魂在被吸收时移动得比其他的魂要慢得多，并且消失的也比较快，在战斗中最好是能够主动接近紫魂，再吸。此外，由于吸收满5个紫魂就能自动引发"鬼武者变身"，因此当你将某个版面的敌人全灭或是临近BOSS战的时候，就应当战术性地避免吸入紫魂，从而充分发挥"鬼武者"的作用。

道具的交换

游戏的又一大亮点，同时也是引发游戏分歧点的重要因素。在游戏中，能够与同伴交换的道具被称为"品物"，十兵卫与杂贺孙市及安国寺惠琼首次相遇之后就能够进行道具的交换了（靠近对方按START键）。十兵卫一定要投其所好，才能够从他们手中获得更好的回报，如果你给了光头安国寺一瓶发油，那就有你好瞧的了。

游戏中十兵卫共有4位同伴：杂贺孙市、安国寺惠琼、风魔小太郎、お邑。他们各自的喜好都不相同，杂贺孙市比较喜欢古书以及一些做工精致的东西；安国寺喜欢酒、精美小食及一些值钱的东西；风魔小太郎的好奇心旺盛，如果送给他一些"南蛮物"或者比较新奇的东西他都会喜欢；お邑自然最喜欢的是女人用的东西了，比如发油、发饰等等。当然，如果十卫兵送给她一枚ペアリング（戒指，定情用），那……

道具的交换·同伴的评价·成功获得化石骨！

前面已经提到，品物是不能乱给的，乱给只会适得其反。游戏中为4名同伴分别设计了几种不同的反应，代表着4种不同级别的评价。由于语言的关系我们当然很难弄清楚他们到底是喜欢还是不喜欢，这样就会为我们从小太郎、孙市以及安国寺3名角色们身上获得重要道具"化石骨"造成阻碍。不过若是知道了化石骨的取得条件，相信事情就会立刻变得简单起来吧！举个例子来说，十兵卫想从安国寺手中获得化石骨，而获得化石骨的条件是得到安国寺"B"的评价，因此，只要不断地给安国寺能够获得"B"评价的品物，那么得到化石骨就是迟早的事情了。现在把安国寺、小太郎以及孙市身上所持的品物列出来，玩家只用结合"品物评价表"，就能够在4位角色中游刃有余了。注意，提高与某位角色的好感度可是出现分支剧情的关键！

风魔小太郎

A评价：力石、鬼石、孙子兵法、丸药X2、弹丸（无限）
B评价：化石骨、团子、发油、药草X2、长根火矢（无限）
C评价：银货、生鱼、鲔寿司、红茶、定角矢（无限）
D评价：日本史记 第七卷、渍物、求签果子（无限）
特殊道具：阿修罗袈裟（使用音乐盒交换）

话梅杂志&3DM-SM

安国寺惠琼

A评价：力石、鬼石、オルゴール、丸药X2、弹丸（无限）
B评价：化石骨、スカーフ、论语、药草X2、长根火矢
C评价：鹿的角、スイカ、ペルシャ敷物、定角矢（无限）
D评价：反物、日本史记 第六卷、求签果子（无限）

杂贺孙市

A评价：力石、鬼石、口红、丸药X2、弹丸（无限）
B评价：化石骨、南蛮的帽子、カステラ、药草X2、长根火矢（无限）
C评价：カメオ、风铃、ワイン、弹丸（无限）
D评价：铜货、纪州的梅干、求签果子（无限）
特殊道具：HARD BOOTS（使用孙子兵法交换）

品物评价表

装——该角色专用装备、NO——根本不要这个道具、/——自己的东西

		交换时对方的评价			
品物名称	入手方法	お邑	小太郎	孙市	安国寺
阿修罗袈裟	与小太郎交换取得	NO	/	NO	装
イカサマサイコロ	从岐阜城逃出后，在金山入口处与坑夫交谈3次	NO	C	NO	A
乌龙茶	柳生庄，阵屋北广间的宝箱里	A	B	B	B
ウォッカ	初次来到今庄在道具屋购入	D	D	C	A
エンブレム	与孙市交换取得	NO	A	/	D
王冠	与お邑交换取得	/	A	A	A
オウム青	初次来到今庄在道具屋购入	D	D	A	A
オウム赤	赤い轮入手后在今庄道具屋购入	A	C	C	D
オウム绿	从岐阜城逃出后，在今庄道具屋内购入	C	C	C	C
御香	岐阜城1F，大广间的宝箱内	A	A	B	C
御伽草纸	赤い轮入手后在今庄道具屋购入	D	B	NO	D
オルゴール	与安国寺交换取得	B	A	B	/
海之盐	与お邑交换取得	/	NO	装	NO
怀中时计	从岐阜城逃出后，在今庄道具屋内购入	B	B	B	A
カエル	柳生庄龙神池边捕得	A	D	B	B
加贺的宫腰酒	与お邑交换取得	/	C	A	B
镜	金山里的宝箱内取得	B	A	B	D
カステラ	与孙市交换取得	B	B	/	A
峨嵋刺	从岐阜城逃出后，在今庄道具屋内购入	NO	装	NO	NO
カブトムシ	金山道边的树木上捕得	B	D	D	NO
发油	与小太郎交换取得	B	/	B	NO
发饰	赤い轮入手后在今庄道具屋购入	B	NO	C	NO
カメオ	与孙市交换得到	B	B	/	C
かるた	与お邑交换得到	/	B	C	B
枯萎的花束	得到鲜花后一段时间内自动变为	D	NO	NO	D
纪州的梅干	与孙市交换得到	B	C	/	B
キセル	今庄酒场内的宝箱	NO	NO	A	D
银货	与小太郎交换得到	A	/	C	A
金之卵	得到茶色的鸡蛋后一段时间内自动得到	A	C	B	A
金のヒヨコ	得到金之卵后一段时间内自动变为	B	C	B	B
金のニワトリ	得到金のヒヨコ后一段时间内自动变为	B	C	A	B
腐った生鱼	得到生鱼后一段时间内自动变为	C	A	B	C
梛	从岐阜城逃出后，与今庄市场的商人对话6次得到	A	NO	C	NO
口红	与孙市交换得到	A	NO	/	D
グラス	从岐阜城逃出后，与今庄的马厩旁的商人对话2次得到	A	C	C	C
黑ビMル	从岐阜城逃出后，从今庄的酒屋店主那里购入	C	C	A	C
萤明钵卷	赤い轮入手后在今庄道具屋购入	NO	装	NO	NO
毛皮	初次来到今庄后与酒场2F的坑夫对话3次得到	B	C	C	A
红茶	与小太郎交换得到	A	/	C	B
胡弓	与お邑交换得到	/	NO	A	A
古钱	与お邑交换得到	/	A	B	NO
小判	赤い轮入手后调查金山入口处的狗得到	NO	C	C	A
古文书	初次来到今庄后与马厩旁的商人对话得到	C	NO	B	C
五雷神机	从岐阜城逃出后在今庄道具屋购入	NO	NO	装	NO
こんぺいとう	初次来到今庄后与大路上的商人对话两次得到（要在发生安国寺与孙市的剧情之前完成）	B	B	NO	A
サイコロ	赤い轮入手后与金山内的坑夫对话2次得到	C	B	B	A
鹿的角	与安国寺交换得到	B	C	B	/
硝石	在金山与安国寺发生剧情得到“硝石的地图”，再返回金山得到	NO	NO	A	NO
植物辞典	初次来到今庄后在道具屋购入	B	C	C	NO
シルバーアーマー	赤い轮入手后在今庄道具屋购入	装	NO	NO	NO
スイカ	与安国寺交换得到	NO	C	C	/
水晶玉	岐阜城地下迷宫中的宝箱内	A	B	NO	B
スカーフ	与安国寺交换得到	A	C	NO	/
扇子	在今庄酒场的2F宝箱中	NO	B	C	A
そろばん	柳生庄的阵屋内	C	NO	B	C
孙子兵法	与小太郎交换得到	C	/	A	C
大黑天	从岐阜城逃出后在道具屋购入	B	B	C	NO
胎藏曼荼罗	从岐阜城逃出后与今庄市场的老板对话3次得到	–	C	C	B
太平记	与お邑交换得到	/	C	B	NO
卵	初次来到今庄在道具屋购入	C	C	A	NO
玉手指	从岐阜城逃出后在道具屋购入	C	A	C	C
团子	与小太郎交换得到	C	/	NO	A
反物	与安国寺交换得到	A	C	NO	/
地球仪	今庄的街道的市场的宝箱内	NO	A	C	C
茶色的卵	得到ニワトリ一定时间之后变为	B	B	B	C
茶色的ヒヨコ	得到茶色的卵一定时间之后变为	NO	A	C	NO
茶色的ニワトリ	得到茶色的ヒヨコ一定时间之后变为	C	NO	B	NO
渍物	与小太郎交换得到	C	NO	B	B
ツルハシ	赤い轮入手后在今庄酒场2F与男性对话2次得到	NO	NO	NO	B
天狗的面	今庄马厩对面的宝箱内	NO	NO	C	B
天日的盐	初次来到今庄在道具屋购入	A	C	A	B
铜货	与孙市交换得到	B	NO	/	C
生鱼	与小太郎交换得到	C	/	A	B
鸣らない铃	赤い轮入手后完成剧情“スリ女探索”后得到	NO	NO	NO	A
南蛮长靴	赤い轮入手后在今庄道具屋购入	NO	NO	装	NO
南蛮的帽子	与孙市交换得到	NO	B	/	C
日本史记 全卷	日本史记 一~十卷收集齐	NO	C	A	C
日本史记 第一卷	岐阜城1F楼梯口附近的宝箱内	NO	C	B	C
日本史记 第二卷	赤い轮入手后，与今庄马厩前火堆旁的女人对话3次	B	C	C	A
日本史记 第三卷	与お邑交换得到	/	NO	B	A
日本史记 第四卷	金山入口前的宝箱内	NO	NO	B	C
日本史记 第五卷	初次来到今庄在道具屋购入	C	C	B	C
日本史记 第六卷	与安国寺交换得到	C	C	B	/
日本史记 第七卷	与小太郎交换得到	C	/	B	C
日本史记 第八卷	从岐阜城逃出后在道具屋购入	C	B	B	NO
日本史记 第九卷	初次来到今庄后与酒场2F的男子对话两次	NO	C	B	NO
日本史记 第十卷	赤い轮入手后在道具屋购入	C	NO	B	C
ニワトリ	得到ヒヨコ一定时间后自动变为	NO	B	B	NO
布	今庄街道的タタラ场内的宝箱中	B	B	A	NO
ハードブーツ	与孙市交换得到	装	NO	NO	NO
白墨	赤い轮入手后与道具屋旁的男子交谈得到	D	D	D	D
花束	赤い轮入手后与马厩旁的男人对话3次	B	C	NO	C
パン	与お邑交换得到	/	C	C	C
飞燕脚绊	与安国寺交换得到	NO	装	NO	NO
ヒヨコ	得到卵一定时间后自动变为	B	A	B	NO
卑猥小说	从岐阜城逃出后在道具屋购入	NO	A	A	B
フィランギ	从岐阜城逃出后在道具屋购入	装	NO	NO	NO
风铃	与孙市交换得到	B	–	/	C
笛	与お邑交换得到	NO	B	A	B
フォーク	柳生庄阵屋的宝箱内	B	C	B	C
不动胫当	赤い轮入手后在今庄道具屋购入	NO	NO	NO	装
鲋寿司	与小太郎交换得到	B	/	C	C
ペアリング	从岐阜城逃出后在道具屋购入	A	A	A	A
平家物语	与安国寺交换得到	C	C	A	/
ペルシャ敷物	与安国寺交换得到	B	B	B	/
望远镜	金山树林小道中的宝箱内	B	B	B	A
方天戟	从岐阜城逃出后在道具屋购入	NO	NO	NO	装
ほら贝	初次来到今庄在道具屋购入	NO	C	A	A
惚之药	赤い轮入手后在道具屋购入	B	NO	NO	B
万华镜	柳生庄阵屋内的宝箱	A	A	C	NO
珍しいキノコ	金山树林小道的草丛内以及击倒敌人后	不明	不明	不明	不明
メロン	赤い轮入手后与酒场2F的小太郎交换得到	A	/	A	B
烧き鱼	初次来到今庄在道具屋购入	C	D	B	A
罗针盘	初次来到今庄在道具屋购入	NO	B	C	B
レモン	赤い轮入手后在道具屋购入	C	B	A	C
论语	与安国寺交换得到	C	NO	A	/
ワイン	与孙市交换得到	B	C	/	B
わさび	柳生庄阵屋，在中庭旁边的草丛里	B	C	C	B
忘れ草	初次来到今庄在道具屋购入	不明	不明	不明	不明

说明：忘れ草能够让对方忘记之前十兵卫与他（她）的交情。是下降对方友好度最好的道具。

“道具屋”是十兵卫得到品物的主要途径。当然，十兵卫得花钱去买。打倒金山附近的敌人就能够获得金子，因此，只要不停地打倒敌人，道具屋里的东西迟早都是十兵卫的。

以下列出在道具屋中所出现的所有品物。道具屋会补充2次品物，分别是在十兵卫获得了“红色的轮”（赤い轮）之后以及十兵卫与お邑乘机器马从岐阜城逃出回到今庄之后。如果再继续引发剧情的话则将会失去前往道具屋的机会。

3DM-SMV

第一次前往道具屋

品物名称	价格
卵	50 金
焼き鱼	100 金
天日の盐	50 金
ウォッカ	300 金
ほら贝	300 金
罗针盘	300 金
植物辞典	200 金
日本史记 第五卷	100 金
オウム青	500 金
忘れ花	200 金
美人画 关屋	100 金

得到“红色的轮”（赤い轮）之后前往道具屋

品物名称	价格
レモン	200 金
发饰	300 金
御伽草纸	200 金
日本史记 第十卷	100 金
シルバーアーマー	800 金
萤明钵卷	800 金
南蛮长靴	800 金
不动胫当	800 金
オウム 赤	500 金
惚れ药	500 金
美人画 绘合	100 金

十兵卫与お邑乘机器马从岐阜城逃出回到今庄之后前往道具屋

品物名称	价格
大黑天	100 金
怀中时计	300 金
玉手箱	700 金
书道道具	300 金
日本史记 第八卷	100 金
卑猥小说	500 金
フィランギ	1000 金
峨嵋刺	1000 金
五雷新机	1000 金
方天戟	1000 金
オウム绿	500 金
ペアリング	3000 金
美人画 松风	100 金

关于游戏的剧情

确实是没有什么可说的地方。当然，这并不是在批评《鬼武者2》的剧情差到哪里去，而是感觉《鬼武者2》的剧情比前作更“离谱”，说得婉转一点就是“奇思妙想”。首先，通过前作明智左马介的故事，我们了解到信长与幻魔之间结下了契约，不仅死而复生，而且还率领幻魔大军攻无不克，战无不胜——这种设想本身就已经够奇特了：居然也顺道解释了信长之所以成为一代名将的原因——全靠幻魔的帮忙！？而另一名重要角色木下藤吉郎在这中间则扮演着一个“中间人”的角色，对与幻魔的交易了如指掌。左马介是为了救雪姬，十兵卫是为了给亲人报仇，在两个主角的脑袋里根本就没有一点点“幻魔”的概念，即使是这样，他们在遇上非人形的怪物时也表现了应有的主角风范，实在是令人佩服佩服。相比之下，左马介“幸运”一些，见到的多半是一些神啊鬼呀什么的，以那个年代的人的思想也能够说得过去——不就是些妖魔鬼怪么？但十兵卫就“惨”点了，不但一举目睹了大时代下的幻魔们高超的蒸气机工艺，并且还第一次见识了做梦也不会想到的——飞空艇！除此之外，类似于木牛流马之类的“机器人”、科技含量极高的全金属制庞大建筑物、神奇的人造蝙蝠翼也都将在十兵卫的心中留下难以磨灭的印象！——以十兵卫的学识，他是如何能够理解得了自己看到的一切的呢？特别是当他与お邑在飞空艇之上鸟瞰地面上的信长大军的时候，面对这样的“奇景”为什么没有从他的脸上显露出一丝一毫的惊讶？（被吓呆了？……）再联系到史实中的杂贺孙市（铃木重秀）、安国寺惠琼、お邑（织田市）与游戏中的设定根本就是差十万八千里这个事实（甚至根本都不是一个时代的人……），因此，你还是不要想用这个游戏来了解日本历史了，野史也不行。

但是这样的剧本对于一款游戏来说却是相当合适的。在《鬼武者2》中，十兵卫与4位同伴都因各自的理由而与信长不共戴天（お邑则给人“身不由己”的感觉），因此才志同道合地走在了一起。而信长就像是一个鬼魅般，不但获得了那个超恶心的肥婆幻魔的亲睐，并且木下藤吉郎也对他死心塌地，可谓个人魅力十足。这样的故事背景很容易就给人一种“嗯，5个人与一个魔王的较量”的使命感，并且对于游戏中许多不应该在那个时代发生的事情也有了“合理”的解释——因为是幻魔么，谁知道它们的技术力有多高超呢？5位主角也为多分支的剧情设定创造了条件——虽然大的结局只有一个，但其中的细小分别却是很有看头的，例如小太郎与安国寺阵亡的剧情就是这样——《鬼武者2》虽然是《鬼武者》的正统续作，但却与前作没有太大的关系，换而言之《鬼武者3》与这一作的关系也不应该太大，因此，也没有必要为游戏留下任何伏笔，主角全部死干净也是无所谓的。

最后要说的是，也许是为了照顾松田优作的形象，也许是为了照顾玩家的视觉神经，在《鬼武者》中收录的《鬼武者2》的预告片中，独眼版的柳生十兵卫并没有出现在游戏当中，看来过去“提起柳生十兵卫就想到独眼龙”的日子真是一去不复返了——我现在怎么越看《侍魂》中的柳生越别扭呢？

关于《鬼武者3》

“完结”！虽然一早就想到CAPCOM会故技重施，在“2”中附带《鬼武者3》的预告片，但却怎么也没想过会赫然打上“完结”二字。在“3”的预告片中已经暗示“3”将会有“五玉”的存在。在“2”中，虽然也有“五玉”（仁、圣、和、礼、勇）的设定，但游戏中也只有4件武器，很明显制作者是留了一手。在预告片中我们看到了一个长发男子的背影，他会是谁呢？——他到底是历史上的哪位人物，有了“1”和“2”的经验，这个似乎已经变得不重要了，我们更关心的应该是“谁是主演”？现在已经有谣传说是木村拓哉，也有另一个版本说是反町隆史——无论怎样，在“3”中出现一个日剧天王似乎已经不可避免了？——是啊，如果真让这两位中的一位担纲主演，那主题曲也找到着落了……

游戏的难度

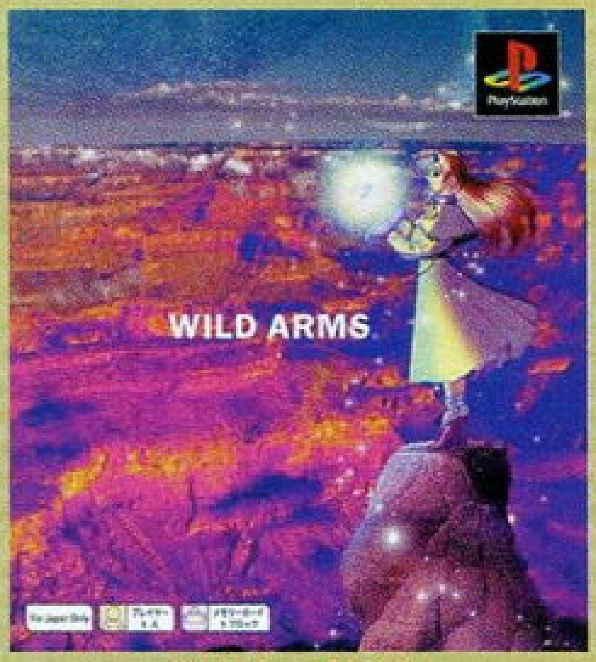
前作的难度相当低，使得许多A·AVG FANS感到意犹未尽游戏就结束了。这一次的难度要比前作高出不少，虽然一闪的几率的确是上升了，但敌人的种类与进攻套路之丰富却是前作无法比拟的。大型BOSS的几度出现令人感到一丝欣喜，就像在《鬼泣》中看到那只大蜘蛛一样——有大型BOSS就意味着需要考验玩家的耐性以及操作的精确程度。“幻魔界最高剑士但丁”的出现则几乎让人昏厥——这，这算是怎么回事？CAPCOM第二开发部（稻船敬二领衔）与第四开发部（三上真司领衔）相互交流的成果吗？体形与十兵卫相似的“幻魔界最高剑士但丁”完全是在一次又一次地考验玩家与他周旋的耐心——前两仗居然是一定要靠拖时间等待固定剧情才行。与信长的决战令人失望，甚至已经听到有朋友说“一开始‘连闪’信长5次他就会乖乖地张开翅膀飞起来了。”最后的3D射击游戏完全给人画蛇添足的感觉，一开始玩确实感觉有点难——死了之后居然还要从打信长开始，GOUKI第一次打到信长时由于之前与同伴们严重缺乏沟通，只剩下一个“秘药”，因此与信长的决战就变得异常艰苦。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

荒野兵器 进化版 3

"《WILD ARMS》系列"由SCE旗下的MEDIA.VISION 开发组开发。《WILD ARMS Advanced 3rd》（以下简称《WA3》）已经是系列的第3作。"《WILD ARMS》系列"是一款很讲究个性的RPG，游戏既不失传统RPG所应有的特点，又带有极强烈的个性。游戏中的世界并不是地球，而是另一个虚构的星球，但却处处洋溢着浓郁美国西部片气氛。说起西部片，你想起了什么？牛仔、旋转的手枪……游戏中正是处处表现出这样一个浪漫、英雄主义的时代。

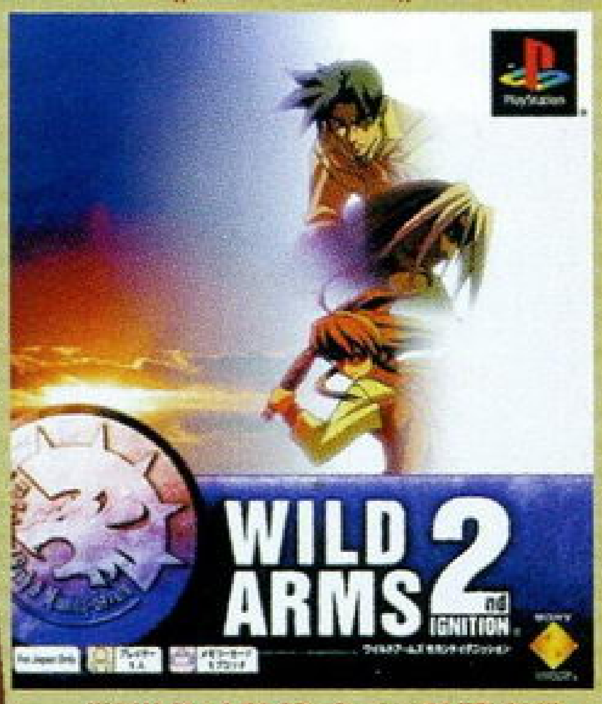


《WILD ARMS》

PS2	SCEI	RPG	1人
DVD-ROM	2002年3月14日发售		35格
	对应PS2硬盘		

FARGAIA星球正逐渐走向荒漠化……恶劣的环境越来越严酷、肆虐的怪兽越来越凶残，但，人们还是要继续在这个星球生存下去。

在这样一个枯萎的星球里，有一群在荒野中追求危险、追求冒险的人。人们将他们称之为——候鸟。



《WILD ARMS 2nd IGNTION》

独特的画风

画风独特，这恐怕就是《WA3》给人的第一印象了。TOON RENDERING（也有TOON SHADING等称呼）是现今业界多边形应用的一个新分支，也就是让游戏中画面贴图采用如二维动画一般的材质。《JET SET RADIO》、《心跳回忆3》等都给人留下极深的印象。现在MEDIA.VISION 将这样的技术带到了RPG。而制作方也将《WA3》画风描述为是一种"柔和的插画感觉"。因此《WA3》游戏画面就说不上是不是很华丽，因为它与其他如《FFX》等游戏无法简单地比较，只能说很有个性。

比起其他游戏，利用TOON RENDERING技术制作的游戏无疑在表现人物的表情方面较为讨好，因为动漫感觉的表情表现起来远比追求真实要容易得多。（严格说来，现在能用即时演算真正自然地表现出真实人物表情的游戏还没有，现有的游戏在这方面，或多或少总带有一丝生硬）也就是说，《WA3》中人物的表情非常丰富，很传神，当然，这是动漫感觉的表情。本作还采用了和一些动作游戏、格斗游戏一样的每秒60帧的画面表现，让游戏画面和人物的动作有更高的流畅度。

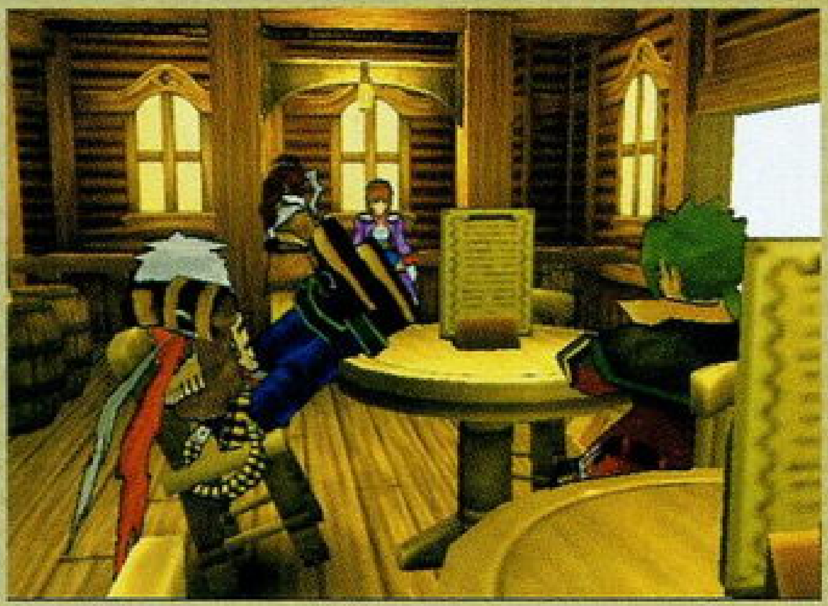
在游戏的画面上，不得不提的还有游戏中的全三维场景。三维场景下，虽然场景更真实了，但也因此造成视点转换的麻烦。游戏进行中为了看清周围经常要转换视角，很有些麻烦。不过话又说回来，虽然转换视角很麻烦，但也不失为一种探索的乐趣。

独特的音乐风格

不用说，游戏的音乐是相当有特色的，听过第一部《WILD ARMS》片头的那段口哨独奏吧？是不是每次听都要被陶醉一次？口哨，这也是系列作的一个特色了。本作中，优美的口哨配乐更是被应用得淋漓尽致。配上沉重枪声在荒野中吹起的口哨……真是与游戏中的世界观完美结合。

不过令人遗憾的是，游戏竟然没有加入语音，这一点就让人有点想不通了……

游戏本身



游戏本身当然是指这款游戏除去画面、音乐等等之外的互动部分。互动部分做得好不好，就可以谈论游戏性好不好。

流畅度

流畅度也算是游戏性的一部分吗？是的，SOUL认为，一款游戏如果能具有更高的流畅度，那么这款游戏自然让人玩得更心情舒畅，更易达到"娱乐"这个目的。《WA3》进行起来就有很高的流畅度，特别是从场景画面进入战斗画面，几乎感觉不到读盘的时间。尽管读盘时间已经很短，游戏还是加入了对应硬盘的读盘模式，让游戏具有更高的读盘速度。

不过在游戏流程的流畅度方面，游戏中剧情的进展需要玩家与NPC进行充分的交谈，并在对话中出现红色的关键字后，主角们才能去一个新地方，否则主角们就算在大地图上到达本来应该是有一个城镇的地方后，也还是不能发现城镇，（游戏中在大地图上要按□键放出搜索圈才能发现新的城镇）个人认为这样的设定有些不大合理，也一定程度影响了游戏的流畅度。

场景画面

"《WA》系列"场景上就具有相当的游戏性。初玩第一作《WA》的资深玩家，当时一定都会惊呼："啊，这个游戏怎么这么像《四狂神战记Ⅱ》？"因为"《WA》系列"总是会在场景上设定类似一些A·RPG的谜题，让玩家在迷宫中行走时就感受到游戏性。四个主角也都具有各自的在场景可能使用的特技，如最初可以使用的回旋镖、炸弹、冻气、火焰符，游戏中不乏有必须综合利用各主角特技的各种小谜题。本作的游戏场景也和一般的RPG一样，到处隐藏着宝物，记得有一次自己无意中操纵角色撞到村中的一根柱子，想不到竟然撞下一个补充HP1000的回复道具，真是小惊喜呀。在地图场景和迷宫画面中，本作又加入了回避遇敌的新系统，不过能回避的次数实在是很有限。

另外，在游戏中的地图场景，主角们可以骑上马，成为真正的牛仔。游戏在较初期就可以买到马，（好便宜啊，只要2000块钱就可以买到4匹好马）马只能在地图场景中骑。很特别的是，如果主角们是骑着马遇敌的，那么4个主角就会以骑着马

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

的姿态出现在战斗中，也就是说，这时主角们是一边骑着马跑，一边举着枪与怪兽作战的！虽然在作战策略上与在平地上相同，但4个主角一齐骑着马在荒原上与怪兽作战的样子实在是太酷了，很过瘾的设定啊。

细致、体贴的各项设定

游戏中设定细致、体贴的地方比比皆是，可以说制作者在这方面的确是用心良苦。首先最值得称道的就是游戏中的帮助系统，这也是从系列作之初起就有的。游戏中几乎所有的选项、道具、魔法等等都可以按△键显示说明，真是非常体贴，让玩家倍感方便。其他细致的地方还有：游戏中对话的字幕框中有用来表示人物表情的人物图，按下选择键还可以单独地看人物插画，非常细心啊；至始至终，字幕框中的所有汉字都被标出了假名读音，对日语学习者来说也是一项相当体贴的设定，当然对日本人来说，这是学习日文汉字的好机会。

战斗系统

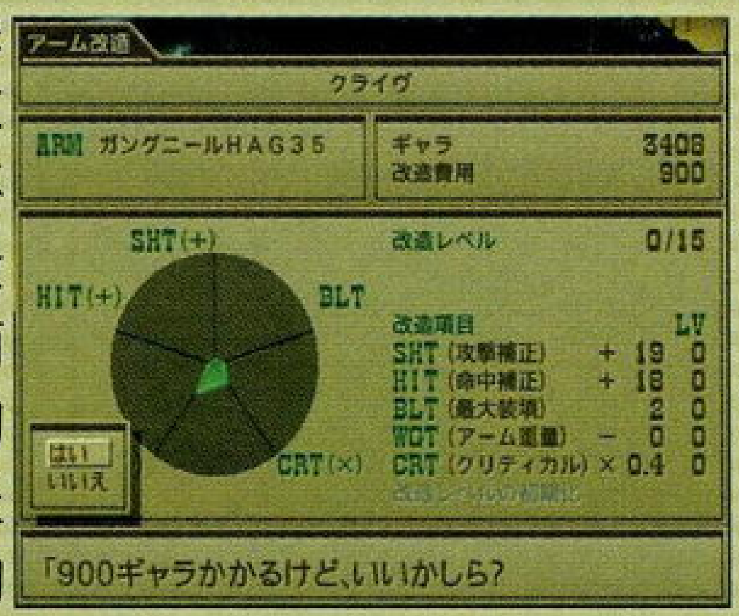
前面说过这是个类似美国狂野西部的世界，"牛仔"们在游戏中被称之为"候鸟"。虽然被称之为候鸟，但他们仍和牛仔一样全都用枪。游戏中的4个主角所持的战斗武器都是枪，一款全部用枪决胜负的RPG？恐怕这也是游戏与众不同的一个地方了。

游戏中各主角使用不同种类的枪，如女主角ヴァージニア（维吉尼亚）使用的是双枪；帅气男主角ジェット（杰特，是的，他不叫SOUL，因为SOUL一般是不把游戏中的角色改为自己的名字的 ^－^）使用的是所谓的连发左轮（其实就相当于机关枪）；壮汉型男主角ギャロウズ（嘉罗兹）使用的是散弹枪；冷静型男主角クライヴ（克莱夫）使用的是威力最大的狙击枪，不过初期装弹数只有2。游戏中子弹用尽了，就必须要装弹，实行防御指令后，角色就会自动进行装弹。这些设定让游戏的战略性更富有特色。

使用特技和魔法，游戏中需要消耗的是FP，也就是FORCE POINT。FP与《机战》中的气力设定有些类似，战斗时，主角要进行各种特定的动作，如攻击、被攻击、回避等，才能让FP值增加。在FP达到一定的程度时，就可以使用相应的特技。不过与《机战》不同的是，这里使用特技或魔法消耗的只是FP，而不消耗其他东西。

在游戏的战斗画面表现方面，战斗时，所有的角色都会不停地时而跑动、时而绕着敌人慢步走，更让人感觉战斗场面的热闹，也避免了一般RPG中敌我双方各站一排的不真实的设定。另外，战斗画面中，主角们开枪时有很强的打击感，这在RPG游戏中也是较为难得的。一般的RPG游戏不太注重这方面，主角攻击时打在怪兽身上感觉像打在绵花上，缺乏应有的打击感。

装备系统

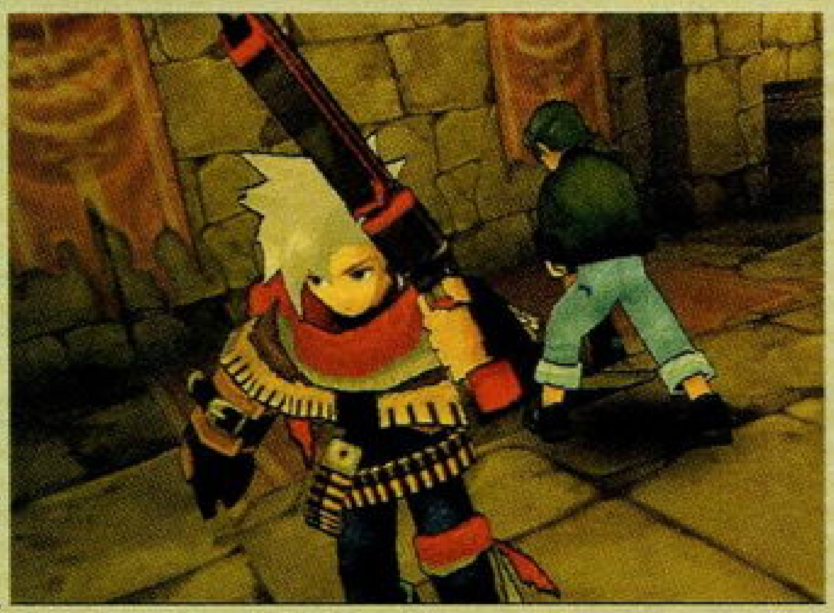


游戏中没有所谓传统RPG中那种更换武器与防具的设定。说实话，SOUL也不太喜欢需要频繁更换装备的游戏，比起需要不断更换装备的其他RPG，《WA3》的这项设定让游戏减少了一些无谓的复杂劳动。没有了武器和防具，那么游戏中怎样根据自己的喜好对角色的能力进行平衡调整、或是扬长避短呢？《WA3》中，武器方面，各主角的枪可以在枪械改造店中进行各方面能力的强化，如武器的威力、命中率、装弹数等；而防具方面，《WA3》可以让主角们装备上召唤兽，之后主角就可以获得各方面能力的直接提升，如HP、防御力的上升等。这样的设定让人想起了《FFVIII》，《FFVIII》同样是没有直接的武器与防具更换系统，而且可以把召唤兽装在各角色身上，从而对各角色能力进行不同的提升、调配。（所以《FFVIII》是SOUL最喜欢的RPG之一啊 ^－^）

记录

游戏中的记录是采用道具进行记录，也就是记录是要消耗东西的，但游戏中允许玩家随时进行记录，有失必有得么。因为可以随时记录，迷宫中也就没有专门的记录点，所以玩家要自己决定什么时候应当记录，什么时候应当节省一下记录道具，这也是游戏中风险的一种。还有，如果在战斗中被敌人全灭时，可以进行CONTINUE，也就是"续关"，只消耗1个记录道具，之后就可以让玩家重新进入这场战斗，相当有趣的设定，不过如果是力量本身不够强而导致的全灭，那还是准备接记录重来吧。

角色设计



角色设计方面，大家其实仔细看一下我们杂志上一期的封底就知道了，怎么样是不是相当有个性的人物设定？本作的4个主角当中，女主角维吉尼亚还是这个4人组的队长哦，SOUL最喜欢的就是有点冷酷、有点自负，但内心又不失温柔的杰特（也是他最帅气）。不过游戏中在怪物的设定方面略显得有些小家子气，除了那些人类BOSS，其他怪物普遍显得不够迫力。

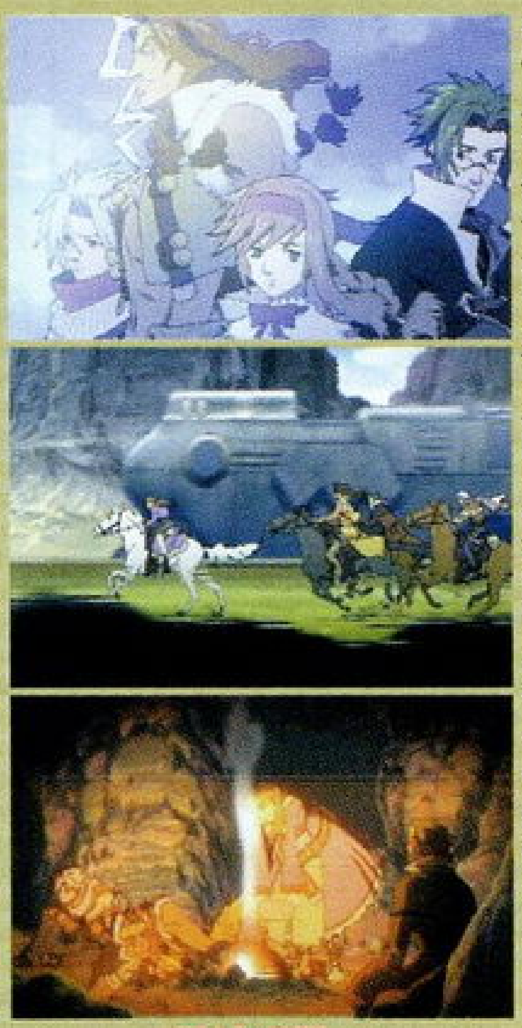
剧情

游戏的剧情格调要较为轻松一些。4个不同背景、不同个性的"候鸟"，机缘巧合地走在了一起，从而一起创造出了辉煌的未来。

开端非常独树一帜，先是所有主人公相遇，之后让玩家各自玩成4个主角在相遇之前的一段小冒险。各自完成了4个人的故事背景介绍后，游戏又巧妙地以旧电影胶片的形式，描述了4人是怎样各怀目的地来到他们相遇的地方——列车。而游戏的标题也在4人会合前的一刻出现，是不是很像一些电影的表达方式？

特立独行的《WA》

《WA3》除了在各个方面都极具个性以外，也有其他特立独行的地方。就比如说开场动画。游戏一开始，是没有开场动画可看的（那还能叫开场动画吗？），只有在剧情发展到4位主角开始一起行动后才有。而且还是每次接记录重新开始游戏都会放一次开场动画，当剧情继续再往深处发展时，开场动画中的主题曲就会转为精彩的主题歌，让突然听到的人真是不由地一阵惊喜。再往后，当游戏中的出场人物达到一定规模时，游戏就会出现第2个开场动画！果然是特立独行的《WA》啊！游戏中在记录后，如果选择"中断"而不继续游戏，就会有GAME OVER的特定画面出现，这里会总结各主角的状态、玩家的记录次数、游戏时间及接关次数等，同时还有专门GAME OVER曲，而且GAME OVER曲也会在特定时候转为GAME OVER歌，真是非常动听啊。


开场动画一

开场动画二

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

鬼武者2

画面
音效
系统
故事性

GOUKI

素质全面提升的一作，CAPCOM再次向我们、向其他厂商展示了“CAPCOM的A·AVG”的制作水平已达到何种境界。在基本玩法不变的情况下仍能够给人带来新鲜感，靠的是对操作性以及游戏系统的微妙把握，巧妙的敌人设计以及适中的游戏难度总让人认为还有能够提升操作水平的空间，而多分支的剧情设计及“游戏完成度”的选项也多少让人有了重复玩的理由。特殊技以及蓄力攻击的导入也使游戏的战斗乐趣倍增。使用松田优作这样的过世酷哥担任主角，相信更多的是因为初期游戏宣传卖点的需要吧！

ACE 飞行员

游戏开场那极富感染力的主题曲和高水准CG动画，会立刻让你热血沸腾，顿时就产生要玩这款游戏的冲动。虽然之前我对《鬼武者2》的素质已经是心中有数了，但实际游戏时还是被他那出色的画面深深吸引。本作同样追求的是那种斩杀的快感，令人百玩不厌。多分支剧情以及同伴好感度系统都使得游戏的耐玩度大增，也使得游戏内容得到了极大的丰富。游戏结束后还会出现许多小游戏和珍贵的映像资料，都具有收藏价值。因为感觉制作人稻船还是留有余力，所以不能给这款游戏满分。

D·S

PS2百万级大作《鬼武者》的续篇，虽然在登场人物和剧情上与前作没有什么很大的联系，但是却隐藏着一条暗线将两者有机地串联起来。在系统上，《鬼武者2》比前作提升了许多，完成度已经可以在CAPCOM的众多AVG作品中独树一帜。斩杀敌人的爽快感是此游戏最大的成就，随时都可以愉悦玩家疲惫的心。新增加的道具交换要素也很有趣，据说是稻船先生从《心跳回忆》那里得来的灵感，呵呵。此游戏在登场人物和剧情设定上与其说借鉴了史实，倒不如说是“战国冒险活剧”更贴切些。强烈推荐！

黄金珍藏

PS2/DVD-ROM/CAPCOM/ONIMUSHA 2/A·AVG/2002-03-07/对应DUALSHOCK2/390KB

创造球会2002

画面
音效
系统
耐玩度

慕容非

号称“时间杀手”的游戏，从我第一次接触“《球会》系列”至今已经花费了将近1000个小时。今作我拿到时感觉不太好，因为游戏画面上丝毫不能体现PS2的机能，但玩了一会才知道本作是整个“《球会》系列”中最好的！系统强化得趋于完美，各方面的设定更为合理，比赛时球员的动作随机性非常强，不再像前几作那样千篇一律。今作虽说仍然没有球员储存系统，但厂商非常贴心地设计了一个球员交换系统，这使得游戏的可玩性进一步加强。不过游戏惟一美中不足的地方就是秘书小姐没以前漂亮了（笑）。

多边形

今作的《球会》我对她只有一个“爽”字要说，一般玩家们要经营十多年才能取得的成果，在今作只需5～6年便可达成，感觉十分爽。游戏中新增加了许多强力球员，大家完全不必像以前那样死盯着几个相同的强力球员，每个人都可以组成自己独有的超强球队。今作的另一大特点是新人的素质不再像前几作那样低下，在每年的新人选拔中你可以发现一些SS级的球员出现，在球队的青年军中都会发现有S级或者更强的选手出现。而且这次《球会》的系统进一步得到了强化，系统更为合理，可说是近期难得的佳作了。

D·S

足球经营类的王者游戏——“《球会》系列”最新篇。游戏入手之后，仅仅从画面表现上并不能看出它比DC版有什么明显的进步。当实际培育了3年球队之后，才发现了一些细腻的变化。首先是对球员的能力进行了更新，调整了比赛时的平衡性，强调球员之间配合的重要性。其次发现在指导球队训练的过程中，游戏提供了许多体贴的设计，包括体力值的设定与球员跑位的范围等，能够让有心的玩家一目了然。最后发现新作的难度有所降低，想来是首次在PS2上推出，需要吸纳更多的玩家为此“中毒”吧。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/SEGA&SMILE BIT/2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!/SLG/2002-03-07/330KB

遥远的时空中2

画面
音效
系统
女性玩家向之程度

D·S

以前一直没有接触该游戏，据说是“女性向”的游戏。当实际玩过一段时间之后，才发现了它的许多亮点。背景设定的完整不仅体现在独具魅力的登场角色上，人物关系和时代的大环境都在游戏中有很明确的定位，的确让人耳目一新，想来这些与光荣多年来在历史SLG方面的成就多少有一些关系吧。如果从一位女性玩家的角度去看，这款游戏无疑是成功的，游戏对话中所涉及的心理学问题都是针对女性最敏感的话题设计的，从大帅哥的嘴里讲出来，的确可以用“震撼”（声优确实厉害）来形容了！

纱迦

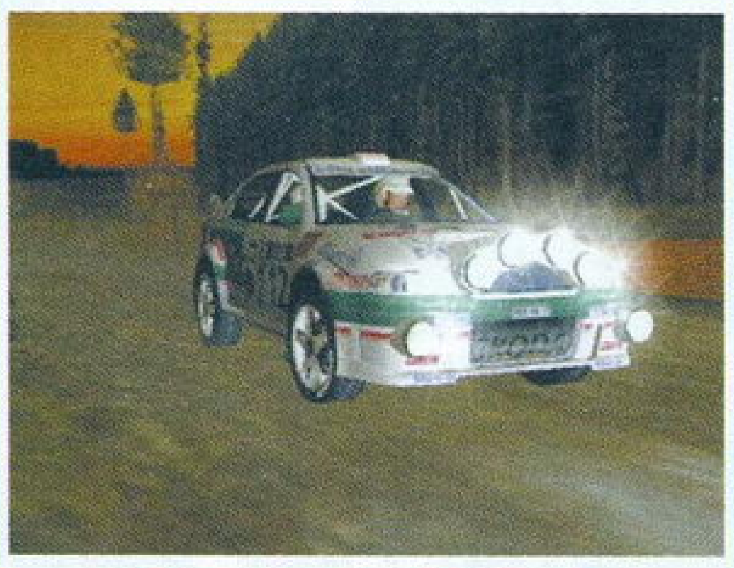
光荣的大人气女性向恋爱游戏第二作。本作的电脑版已经推出，此番换在PS2上登场，除界面略有变化外，其他都和电脑版大致相同。玩家要扮演一位回到异世界的女子高中生高仓花梨，在保卫京都的战斗中顺便与被称为“八叶”的8位或帅或酷的男主人公谱写恋曲。提高好感度的方法除了老套的约会外，主要要靠游戏独特的“应援台词”系统，即在战斗中向“八叶”提出一些建议或是说一些鼓励的话，如果能被采纳的话，好感度就会大幅上升。有一定日文基础的MM一定不要错过。

多边形

在日本拥有很高人气的女性向恋爱游戏。游戏的画面非常漂亮，人设尤为出色，令人过目不忘，并有关智一、桑岛法子、石井康嗣等大人气声优的豪华阵容。游戏的背景设定在一个和日本平安时代非常相似的异世界“京”，玩家不但要为维护京的和平而战，还要设法调和京内帝、院二派的阶级斗争，当然最重要的是在游戏结束前找到自己的感情归宿。可以追求的角色共有8位，除了经历性格各异，还对应各自的“属性”，玩起来远比一般恋爱游戏繁琐，因此也更具挑战性。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/KOEI/遥かなる时空の中で2/AVG/2002-02-28



世界拉力锦标赛

画面
音效
系统
投入度

ACE 飞行员

《WRC》是FIA（国际汽车联合会）授权的RALLY游戏，它竟然收录了2001赛季WRC全部七十多条赛道和所有参赛车辆，参赛车手全部以实名登场。马基宁、坎库宁、伯恩斯、C·迈克雷这些享誉世界拉力车坛的顶尖车手都会出现在游戏中，这已经令喜欢赛车游戏的玩家兴奋不已。游戏画面出人意料的好，完全可以和《GT3》相媲美。强烈的速度感，与场景几近完美结合，可随时设定的天气状况以及流畅的REPLAY都使玩家不禁拍手叫好。通过这个游戏你可以感受“RALLY ARTS”那种美妙的含义。

D·S

《FAMI通》的白金游戏，在对SPIKE了解不深的情况下接触这款游戏，才实实在在地被上了一课。由于是正规的拉力赛车游戏，因此在画面表现上就提出了比一般的赛车游戏更高的要求，非常讲究环境与车体的“动态融合性”（比如赛车在泥泞的山路上行驶），好在此游戏充分发挥了PS2的硬件机能，让玩家的投入感大增。此外游戏中还收录了现实世界当中许多著名的拉力比赛赛道，非常真实。游戏惟一的缺点就是模式不够新颖、丰富，当一个人游戏的时候很难找到玩《GT3》那样的成就感。

LIKY

一款相当真实的赛车游戏。以越野拉力为题材的赛车游戏，很重要的一点就是要看它在背景刻画、音效表现上的力度，此作在这方面的表现非常优秀，游戏中多变的天候、丰富的背景都表现得十分真实，而且游戏不光在画面和音效上有好的表现，手感也很不错，没有让人觉得有“绣花枕头”的感觉。赛道、车手、车种都使用2001年的资料，世界上有名的车队、车手和赛车都会在游戏中登场，平时关注世界拉力锦标赛的玩家在这个游戏中一定能找到自己的最爱。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/SPIKE/WRC～WORLD RALLY CHAMPIONSHIP～/RAC/2002-03-14

荒野兵器进化版3

画面
音效
系统
谜题难度

黄金珍藏

SOUL

作为SCEI在PS时期所开发的原创RPG系列之一，《WA》一直都保持着独特的RGP个性进行发展，本作采用的卡通渲染技术就是个性的体现之一。《WA3》属于慢热型游戏，也就是说你必须要往下玩，才能发现游戏的乐趣所在。在这一点上，甚至连游戏的开场动画都要求玩家进行一段剧情后才会出现，再往下玩，开场动画又出现变化，总之在你玩下去之后，游戏才不断地“现出原形”，各种精彩的游戏元素才呈现出来，吸引你继续玩下去。游戏中所强调的“牛仔”特色，从画面到音乐都进行了贯彻。

慕容非

SCEI麾下三大主力RPG游戏之一。游戏的人气自然不用多说，对喜欢RPG游戏的玩家来说是万众期待的一款游戏。今作和前几作相比，无论画面、音乐还是系统方面都提升到了一个很高的档次。还是先说画面，这次游戏中导入了最新的技术，2D风格的人物和3D的背景结合的非常好，给人一种亮丽的感觉，而且读盘超快；音乐仍然是なろけみちこ大师的杰作，风格依旧；系统不是一言两语能说清的，对话引发特殊剧情、骑马对战等都是非常有创意的系统，希望能沿用下去。

纱迦

在中国玩家心中一向很有好评的“《荒野兵器》系列”终于推出了PS2版。首先当然是画面的进化了，不过平心而论，本作的画面在PS2游戏中只算一般。此外音乐还是一如既往的出色，游戏性也依然非常优秀。新增的马战和经过改良后的召唤兽系统都非常出色，极具魅力的养殖系统更是乐趣十足。迷宫里的各种谜题设计精巧，当然难度也非常大，非常适合喜欢挑战的玩家。可以说，这是一款玩家一上手就无法自拔的游戏，向喜爱RPG的玩家友情推荐！如果能加上语音，相信评价会更高。

PS2/DVD-ROM/SCEI/WILD ARMS ADVANCED 3rd/RPG/2002-03-14/35KB

沉默的遗迹 四狂神战记外传

画面
音效
系统
迷宫复杂度

热血推荐

LIKY

一款很低调宣传的游戏，但因为冠以《四狂神战记》的名头，所以一直都受到关注。游戏的画面细致艳丽，开场音乐雄壮，战斗画面颇有动感，外表上算是不错的游戏了，不过游戏的人设不够吸引人。游戏系统方面，有几个亮点，如所有道具都有图鉴，相当细心。系列作的特色之一就是迷宫中的谜题，但本作在这一点上没有很好地继承前作的优秀之处。本作有一个60层的迷宫，与主线无关，就像《不可思议的迷宫》那样，虽然可以得到珍贵道具，但难度实在超高，幸好游戏充许最多4人联机挑战这个迷宫。

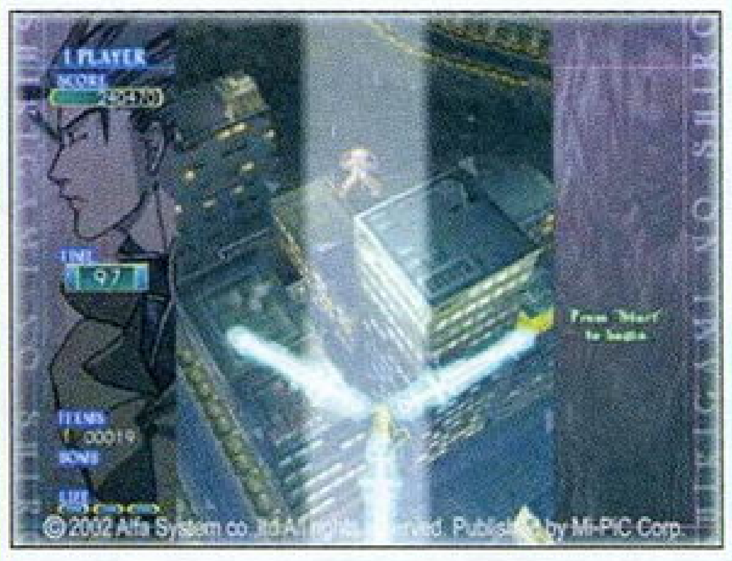
SOUL

SFC上的《四狂神战记II》曾以精巧的谜题设计而广受许多玩家的好评，但很可惜，本作中谜题这个要素被大大地弱化了。不再像当年那样在谜题方面给人以无限的乐趣。游戏画面不错，相当华丽，战斗画面看起来也相当舒服，但游戏中迷宫繁琐、庞大，让人很无奈，幸好敌人在地图上都能看到，不想战斗时还能回避掉，否则游戏真很难撑过去。游戏在系统上与前作相比变化颇大，本作中所有怪物都可捕捉、培养，使它进化，而且亲密度高了在战斗中还可以和它合体，算是游戏中提高游戏乐趣的一项设定。

纱迦

对超任上《四狂神战记》非常有好感的我，本来对这款GBA上的《四狂神战记》报有很大希望的，但玩了玩这个游戏后才发现，理想和现实总是有差距的。整个游戏的攻略进程几乎就是在迷宫中冒险，而迷宫之大、解谜之繁琐实在让人吃不消。捕捉怪物的系统是一大亮点，在战斗时与怪物合体还能使出必杀技来。游戏的画面还算不错，绝对不比超任时代差，但人设很差。本游戏还可以4人联机挑战深达60层的庞大迷宫，确实非常有意思。希望各位《四狂神战记》的FANS能够继续捧场。

GBA/卡带/TAITO/沉默の遗迹～エストポリス外传～/RPG/2002-03-08/对应通信对战线



式神之城

画面
音效
系统
子弹密集度

不过不失

纱迦

也许2DSTG的确是到了尽头。这款在XBOX上推出的STG无论是看还是玩，都和普通的STG游戏没什么本质区别。游戏是街机同名作品的移植作，可以说是完美移植，当然对于XBOX的强大机能来说，移植一个STG自然不在话下。游戏共有6位角色可供选择，每人都有自己的式神攻击，类似通常射击游戏中的蓄力攻击，别无新意，因此就算没玩过也无太大遗憾。优点在于人设不错，女主人公结城小夜在日本很有一些人气，而片头的动画也比较精彩。不过过于注重这些表面文章，似乎有买椟还珠之嫌。

ACE飞行员

以漂亮角色包装的《式神之城》，骨子里其实还是一款正统的射击游戏。作为XBOX的先头部队，它的表现只能说是差强人意。

以XBOX强劲的机能，移植这款游戏完全是轻而易举，并没有体现什么价值。游戏的系统依然没有摆脱同类游戏的旧框框，虽然游戏引入了放缩效果和特殊的“式神”攻击，但实在没有新意，给人一种司空见惯的感觉。敌人和游戏背景的设计也不能给人留下太深刻的印象。如果你没有机会玩到这款游戏也完全不用遗憾。

D·S

说白了，这个游戏最吸引我的地方就是游戏人设，而似乎制作厂商也非常了解玩家的需求。XBOX的初回版就采用了彩碟碟面设计，并附送一本角色设定原画集。游戏本身并没有什么突破性的地方，在系统上还很难达到2D射击游戏顶峰的成就，华丽的画面难以掩饰游戏性的单调、乏味。好在虽然没有大的突破，但却基本保持住2D射击游戏的传统，在枪林弹雨中穿梭的紧张刺激依然健在，仅这一点就可以让骨灰级的2D射击迷“闭眼”了。此外游戏提供了许多富有挑战性的模式供玩家选择，诚意十足。

XBOX/DVD-ROM/MEDIA QUEST/式神の城/STG/1～2人/2002-03-14

街头喷射小子未来版

画面
音效
系统
未来度

热血推荐

GOUKI

应该算是SEGA近年来最具突破性的作品之一，在DC上推出的前作由于机能的限制，对于游戏舞台的大小以及速度的体现都有诸多限制，可以说XBOX版才是《JSR》的全貌。在未来都市中任意穿行的感觉真是好极了，让人不得不对SMILE BIT的想象力肃然起敬。游戏的操作更加简单，甚至感觉角色的动作也比前作更加轻快自然，整体难度也略微有所下降，使得游戏的感觉更加流畅、爽快。不愧是“未来版”，在这款游戏中，我们也能够对未来都市的构造作出一番展望，相当豪华的感觉，太棒了。

D·S

一款真正意义上美式风格的游戏，也许在众多日本游戏制作公司当中，也只有SEGA能够达到这样的境界吧。游戏画面比DC版更华丽、更广阔，游戏时间也基本保持在20个小时左右。游戏的卖点想来就是在人群熙攘、高楼林立的未来都市中自由穿梭涂鸦的那种跃动的青春节奏了吧！游戏的难度比起前作大幅降低，这样设计相信是为了迎合更多玩家的需求。追加的4人对战模式也是游戏中可圈可点之处，但是因为目前XBOX的普及度实在太低，所以该模式的价值究竟如何体现出来就很值得商榷了。

纱迦

《JSRF》在XBOX的首发游戏中应该不算最引人注目的游戏，看到这个标题，很容易让人误解为这款游戏只是DC版的加强版，充其量也就是画面加强一点儿、场景增加一点儿等等。但实际拿到这款游戏时才发现XBOX版和DC版的差别竟然如此之大，就算说是二代也毫不为过。游戏的场景经过了全新的绘制，而且比DC版要广阔得多。角色的动作更加流畅，新增的喷射系统更是让玩家充分体会喷射小子的魅力。凭借XBOX的机能，SEGA的TOON RENDERING技术已臻化境，实在是令人惊叹！

XBOX/DVD-ROM/SEGA&SMILE BIT/JET SET RADIO FUTURE/ACT/1～4人/2002-2-22

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364 5156912

名越武艺帖

原作：SEGA amusement vision社长 名越稔洋

编译：吉川明静

帖四 今后的游戏

本帖的主要命题让我们把眼光放得更远一些，来看看“今后的游戏”。

说到游戏产业的现状，大家都认为比起以前来要不景气了很多，这的确是一个事实。不可否认，曾经欣欣向荣的游戏产业如今正面临一片低迷。但这低迷背后的原因是什么呢？要想正确地指出恐怕有些难度。有很多玩家反映“没有时间玩游戏”或是“纯粹因为厌烦了游戏”，这在我看来都是可以理解的。但归根结底这些都不是原因，倒不如可以说它们接近于在“原因”的基础上产生的“现象”。

那么真正的原因是什么呢？我认为是因为业界正处于一个“转换期”，这个转换期，也就是对玩家服务的转换期。伴随着索尼和世嘉游戏硬件的陆续出现，任天堂和微软也将陆续加入，新一轮的主机大战即将掀起。这不仅让人想起了十多年前的这个时候，与现在的状况是何等相似。当时也正值新的硬件推出，各大厂商都对其主机性能吹捧有加。

例如PCangel所鼓吹的“游戏容量猛增”和“游戏角色巨大”，还有超任鼓吹的“旋转扩大缩小机能”等等，还听说过把“256色同屏显示”作为卖点的。玩家也因此而感叹有加，完全心醉于强大的市场攻势，对游戏开发商的一言一行皆十分关心，而那些能够很好展示主机性能的游戏战略也起到了很好的效果，那个时代可说是游戏销售的黄金时期。

但现状如何呢？对于各大厂商所提倡的主机性能，大家的反映又是如何呢？说的好听一点并不是市场萎缩，而是玩家的反应变得迟钝了。

不管是索尼的“DVD”、“几千万多边形”，还是世嘉的“网络”、“可视记忆卡”，并没有作为游戏的卖点在玩家中形成该有的反响。在我看来甚至还不如十几年前“游戏角色巨大！”这句话听了让人心潮澎湃。

真是奇怪啊，不管是“DVD”还是“网络”，无论哪个都可以说是当今的先驱技术，至少要比什么“256色同屏显示”听上去厉害多了，可为何不能引起当年那样的巨大反响呢？我是这么想的，确实这些新技术很厉害，可它们与“游戏有趣性的扩展”有着直接影响吗？并不见得。让我们回到十几年前来看一下，当时游戏机群雄纷起，对游戏机的评判基准有着如下两条：

一是与街机游戏相比，这款游戏机的效果能够接近到什么程度？

二是有没有大作的预定发售？这里所说的大作，也就是所谓长期以来热卖的名作续篇。

关键就是这两点，其他都是次要的。

当时我非常喜欢玩《超级马里奥》，因此任天堂是我惟一喜欢的机种。但后来也买了世嘉的master system，原因是在上面出了我喜欢的《冲破火网》。可见当时的名作与街机移植作在我心中起到何等重要的影响。

也就是说，对当时的我来说，“游戏角色巨大”“旋转扩大缩小机能”等等在前述的两个基准上是与“令游戏更好玩”是直接划上等号的。而且这种心态恐怕是当时玩家的一种共识，因此形成了游戏消费的风暴。

而这种厂商所提供的“服务”，便成了各主机一较上下之所在。

但从如今新时代的游戏机的关键词中，却无法令人感受到当时那种给予人投入感的服务因素。按照前述的两个评价基准，家用机性能已经逼近街机基板，甚至在未来隐隐有凌驾之势，在名作方面，也可以在各个不同的平台间进行简单的移植，但是，为何依然不能令人有投入之感呢？

让我们回到原先的话题。我个人觉得，今后游戏的发展关键将是“网络服务”。你可以注意到，我特意在这个词中引用了“服务”二字。

说得粗俗一些，游戏的玩法在参加方式上已经走到了尽头。

一个人才好玩的游戏。

两个人玩最好玩的游戏。

两个人玩特别有意思，不是两个人玩就没劲的游戏。

玩的人越多越好玩的游戏。

也就这么几种了，从这些游戏类型中选取最合适的形态，然后进行游戏的制作，是最基本的方针。这一点恐怕在今后也不会有所改变。但参加形态已经走到尽头一事，与前面所述“转换期”临近却有着深刻的关系。只有引入崭新的令人兴奋激动的游戏要素，才是我所说的“网络服务”。说到网络，总容易让人联想到“速度延迟”“服务费问题”等一些负面因素，这些问题有什么办法来解决吗？我想是有的。例如仔细想一下，由于“距离”而产生“延迟”这一负面因素该如何解决？是不是可以引入这样的要素如“在游戏中你与联网对象间的实际距离越是远，就越是会……”，以这样的思路来思考问题，将“距离”这一概念本身作为特色引入游戏，便有可能诞生一部优秀作品的构想。我所指出的将负面因素转换为正面因素的手段，便是本次所说“服务”的关键所在。

DC的“网络”可以说是一个先行者，但重要的缺点在游戏内容与服务的连动有些消化不良，导致进展有限。但只要有重新认识“网络服务”的自觉性，就能够再度创造出更多有趣的游戏。现在可以说我们已经站到了这一服务提议时代的入口处。因此我对于今后的游戏是绝不报任何悲观态度的。莫如说我们更应该抓住时代技术的发展，将“网络服务”这一要素补充进自己的思考之中，发展出更多更有意思的游戏方法。不过有时我也会突发奇想，好不容易到了新时代，要是能够制作一款与我家养的猫对战的游戏产品该有多好啊。

《Planet Harriers》是amusement vision于2000年推出的一款类似《铁甲飞龙》那样的3D射击游戏，有四位个性鲜明的角色可供选择，其中有位拿着一个巨型注射器的女护士造型给我留下的极为深刻的印象。可惜这款游戏在国内极为罕见。

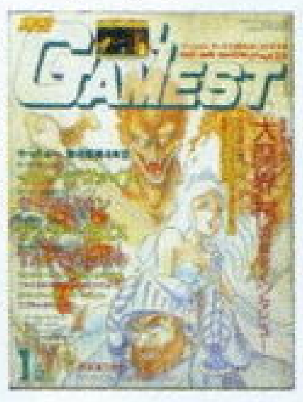
注：本帖写于DC发售后不久，个别处行文的时效性祈请谅解。

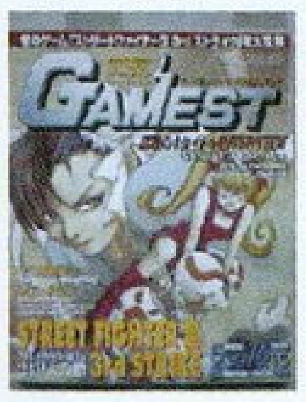
流金岁月

GAMEST 游戏大赏 12 年

谨以此文献给在街机厅中消逝的似水年华

不知大家听说过《GAMEST》这本杂志没有。《GAMEST》是一本介绍日本街机的专业杂志，它是由新声社于昭和 62 年（公元 1986 年）创办的，至今发行已超过十个年头。而每年《GAMEST》举办的由读者票选的“GAMEST 大赏”，更是日本街机界最具声望的奖项。但是由于新声社经营不善，再加上日本街机业的严重衰退，《GAMEST》已于 2000 年 8 月宣布停刊。





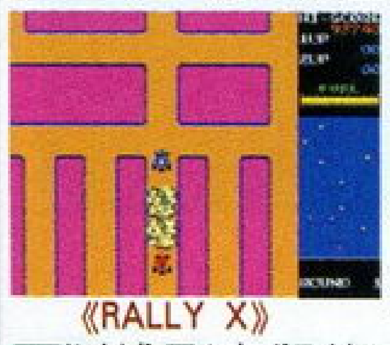
反观国内，随着 SNK 的倒闭，国内街机市场也同样风光不再。事实上进入九十年代中期后，随着PS、SS等次时代主机涌入中国，玩家足不出户就可以在家中享受到不逊于街机的优美画面。而《星际争霸》、《帝国时代》等联网对战电脑游戏的流行更是给了街机致命一击。如今只有大型体感游戏才是街机的特色。

每当我想起 SNK、TOAPLAN、NATSUME、TAITO、IREM、DATA EAST这些过去叱咤风云的名字时，心中总是有几分惆怅。于是我纱迦和多边形商量着要借“游戏立方”的一方宝地，把历年来的GAMEST 大赏奉献给大家，借着介绍GAMEST 大赏的同时，还可以回顾一下那些过去的流金岁月，如果能勾起列位看倌的美好回忆，我们的目的就达到了。

《太空侵略者》最早出现在日本的咖啡厅中，由于游戏大受欢迎，“电玩咖啡厅”蔚然成景。

在GAMEST大赏还未举办以前，其实日本的街机市场已发展了相当长的时间。不过早期并没有什么机厅的概念，街机都是摆在一些公共场所里，哪位公民心血来潮了，就会玩上一把。随着游戏品质的提高，渐渐地开始有人专程上门来玩上几把，这样的人一多，就会阻碍交通，也不方便大家游戏，于是就开辟出一块空地来专门摆设街机，最后机厅就这么诞生了。在街机这个行业，任天堂也是老大。早在1978 年3月任天堂就推出了它的第一款街机游戏《电脑黑白棋》（コンピューターオセオ），在此之后大家所熟悉的一些游戏厂商如TAITO、NAMCO、SEGA等才开始陆续推出自己的作品。同年TAITO 推出了永载街机史的《太空侵略者》（SPACE INVADERS）、次年（1979 年）NAMCO 推出具有纪念意义的经典作品《小蜜蜂》（GALAXIAN），SEGA 则推出了《摩纳哥赛车》（MONACO GP）。

《小蜜蜂》在后进者眼中已成为烂游戏的代名词，但直到今天在NAMCO 的很多游戏中还可以玩到它。



《RALLY X》

接下来的几年都是NAMCO的天下。在这段时间内NAMCO 推出了《吃豆》（PAC MAN）、《坦克大战》（TANK BATTALION）以及《RALLY X》等数个可以载入史册的大作。直到今天，在一些街机厅里都可以找到它们的身影。可以想象，这些游戏在当时能够引起多大的轰动。而那个样子滑稽可爱的吃豆小子，更是人气爆炸！不可不提的是由任天堂的“游戏之神”宫本茂设计的《大金刚》（DONKEY KONG），这不但是大师的初出茅庐之作，而且在后续作品中玩家还可以找到马里奥的身影。

到了 1984 年，NAMCO 的声势略有下滑，而此时SEGA 推出的大型体感游戏掀起了极大的风潮，《太空哈利》(SPACE HARRIER)的出现震惊了整个游戏界，全日本一夜之间涌现出数万计的新玩家。SEGA 再接再厉，又推出了赛车游戏史上最重要的作品《OUT RUN》。在这段时间内由于体感游戏的大盛行，玩家的年龄层也一下子扩展了不少。这段时期内还诞生了很多传世之作，而且这些游戏离国人的距离就很近了，如 TAITO 的《泡泡龙》（BUBBLE DRAGON）、CAPCOM 的《魔界村》和 KONAMI 的《兵蜂》（TWINBEE）。

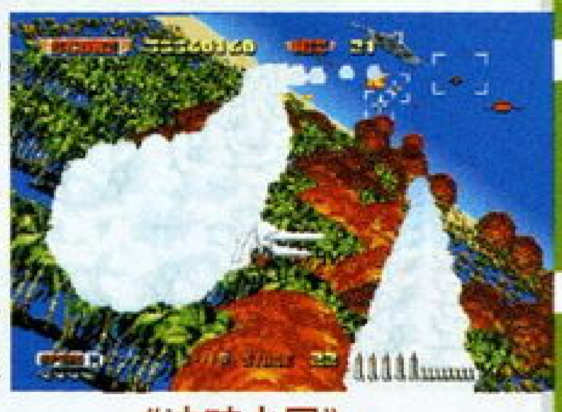
《太空哈利》

由1987年开始举办的GAMEST大赏，一直坚持以读者投票来决定各奖项的得主，毕竟游戏是做给玩家玩的。不过每届GAMEST 大赏也有部分公布的名次并非由读者票选而产生，而是向各街机厅作问卷调查取得的资料，如最佳收入、热门游戏等排行榜。每届总奖项约在十个左右，且历届奖项名称大多略有变动，因此仅列出重要奖项。

第一回 GAMEST 大赏

GAMEST 大赏	《太空战斗机》（DARIUS）
最佳画面赏	《冲破火网》（AFTER BURNER）
最佳音效赏	《源平讨魔传》
最佳角色赏	麻宫雅典娜（《超能力战士》）

大家是不是很希望家中能够有一台16：9 的电视？而 TAITO1987 年推出的《太空战斗机》画面长宽比竟然高达 4：1！这样的画面相信已经是前无古人，后无来者了。独特的三画面连结的大型筐体加上超华丽的背景，可说是当时机厅中最引人注目的游戏，获得GAMEST 大赏自是实至名归。得到最佳画面赏的《冲破火网》，则是强调放大缩小机能的主观视点战斗机游戏，而且速度感惊人。



《冲破火网》

4：1的画面！如果能在机厅中亲眼看到，那是何等壮观的景象啊。没身在八十年代真是我这种 STG 迷的遗憾！

《源平讨魔传》

《雅典娜》

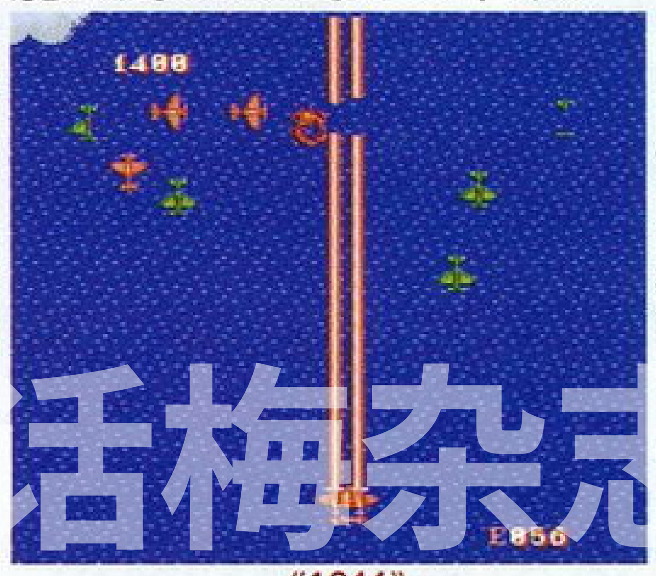
大家是不是觉得麻宫雅典娜这个名字有些可疑？没错，这位麻宫雅典娜就是“《KOF》系列”里的那位超能力女战士。老资格的玩家一定记得SNK 有一个1986 年的街机游戏叫《雅典娜》（アテナ），后来还被移植到了FC 上。而这款《超能力战士》（サイコソルジャー）正是《雅典娜》续作。不过当时大家看到雅典娜这三个字时，首先会想起的应该是城户纱织小姐，而不是麻宫雅典娜吧？不光是雅典娜，怒之队里的克拉克和拉尔夫其实都是SNK早期作品《怒》中的主人公。限于FC 的机能，FC 版《雅典娜》给人的感觉与街机版大相径庭。想知道为什么麻宫放超杀时会变成泳装吗？玩玩这款游戏你就知道了。当时《超能力战士》的基板居然炒至 5 万日元，不知与此有无关系^_^。

《超能力战士》

《街头霸王》

说到1987年，绝对不能不提到CAPCOM的《街头霸王》（STREET FIGHT），它的意义就不用我多说了。不过有一点需要说明的是，最早出现格斗概念的作品应该是DATA EAST 公司在1986 年出品的《空手道》（此游戏后来还推出过FC 版，曾见过一位将它通关的网友，心中实在是佩服无比），因此我们只能说《街头霸王》是现代格斗游戏的雏型，而不能说它是FTG的鼻祖。但由于系统还远未达到后来红遍天下的“II”的水平，因此只得了GAMEST 大赏的第七名。此外IREM 的名作《R-TYPE》也不可不提，美丽的画面、超高的难度、副枪及波动炮的战术运用，吸引了不少玩家加入到 STG 的阵营中来。

《R-TYPE》



《1944》

本年度另一STG大作《1943》曾推出过FC 版，有专业人士将其改良后推出激光无限的加强版，美其名曰“1944”，而真正的《1944》直到九十年代末期才在 CPS2 基板上推出。

这就是 GAMEST 游戏大赏第一回的基本情况，下次我们接着聊吧。

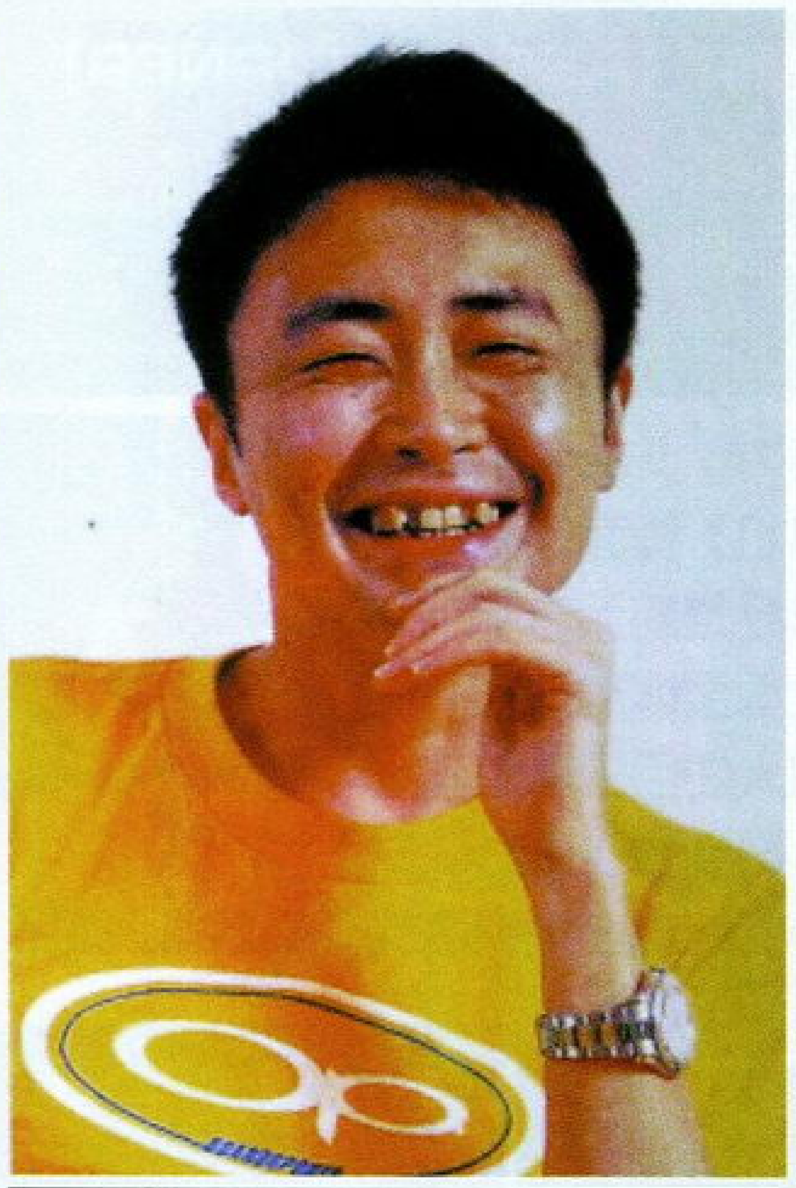
未完待续

活梅杂志 www.plumbook.cn

笑看游戏人

中国有句古话：谁笑到最后，谁笑得最好。

在银幕上我们经常能看到许多大明星灿烂的笑容，司空见惯了自然没有太多人留意。对于广大玩家来说，那些著名的游戏制作人不也是我们心中的明星吗？他们利用自己的聪明才智为我们创造出一款款梦幻般的游戏，他们是造梦的精灵，是玩家们的英雄。和其他明星不同，平日他们都是在幕后默默地工作，很少出来抛头露面，只有在游戏大展或者发布会的时候才从幕后走向台前同新闻界见面，至于国内玩家更是难得一睹他们的风采。这次多边形特意请来 2001 年度表现特别突出的几位日本游戏制作人同大家见面，由于是“游戏立方”这个栏目，气氛一定要轻松又休闲，瞧这几位业界的大腕笑得多开心啊！



山内一典　SCEJ

这位就是凭借“《GT 赛车》系列”，扬名日本乃至全球游戏界的SCEJ王牌制作人山内一典。单凭一款《GT 赛车 3 A- 规格》在全球就已经买出了660万套，荣登PS2游戏全球销量排行榜NO.1，瞧他笑得双眼都眯成了两条缝。听说今年山内将会推出两款“《GT》系列”之外的赛车作品，让我们一起期待吧！

2001 年代表作

PS2　GT 赛车 3 A- 规格

稻船敬二　CAPCOM

PS2 上首部百万大作《鬼武者》的制作人就是稻船敬二。平日我们看到的稻船一般都面无表情，最多也只是微笑而已，而像这样开怀大笑的样子还真的是很少见，难道是因为《鬼武者 2》首周销量就突破64万套的缘故吗？稻船曾经说过今后的游戏将会是聚集各个行业的精英共同完成的。《鬼武者 3》将怎样演绎战国的传奇呢？答案最快就在 2002 年底。

2001 年代表作

PS2 鬼武者　GBA 洛克人EXE

小岛秀夫　KONAMI

这位就不用我多介绍了吧，随着《合金装备 2》横扫全球，小岛秀夫的名字更是深入到每一位玩家的心中，人气当然是NO.1。小岛秀夫平日看起来更像是一位学者，显得比其他制作人更秀气些。真想不到外表平静的小岛竟然能够写出《MGS》那样充满尖锐矛盾冲突而又严谨的故事。2002 年的小岛又在酝酿什么呢？

2001 年代表作

PS2　合金装备 2

神谷英树　CAPCOM

PS2上又一款百万大作《鬼泣》的导演就是神谷英树，可能大家对他并不是很熟悉，其实鼎鼎大名的《生化危机 2》的导演同样也是由神谷英树担任的。神谷的工作主要负责游戏中各种镜头的运用，过场情节的编排，并参与游戏中各种设定工作。神谷英树可以说是 CAPCOM 又一名虎将。《鬼泣》的推出将神谷英树渐渐从幕后推向了台前。

2001 年代表作

PS2　鬼泣

小议游戏的译名

以前中国人起名字都比较直接了当，总想一语道破，男人的名字中总是带着“强”、“文”、“锋”……这些比较向上的字眼。而女人的名字中总是带着“铃”、“凤”、“艳”这些比较唯美字眼，当然这种情况在现在已经有了很大的改变，人们起名字也讲究婉约、含蓄，这一点从琼瑶的小说中体现得尤为明显（说笑）。这些都是题外话，今天我想和各位聊聊的话题就是两岸三地游戏译名的差异。

早年，电子游戏刚刚进入我国大陆时延用的大多是港台的译名或者是某些“业内”人士自己断章取义起的名字。当时有一款红遍中国大江南北的游戏——《魂斗罗》，我想大家都玩过，它可能是许多人的启蒙老师。由于名气太大，甚至影响到以后许多游戏，随之而来的《水上魂斗罗》、《空中魂斗罗》、《星际魂斗罗》现在已经无法考证是那位高人的杰作了。还有就是“快打”一词，很显然这是从台湾传过来的一个“现代”词汇，由于琅琅上口，以后更是成为了“群殴”类游戏的代名词。好像之后CAPCOM推出许多游戏都以“快打”开头，这下可好，一时间冒出了“快打”一族，《93 快打》、《94 快打》、《恐龙快打》这些译名都是当时的杰作。现在CAPCOM已经不再推出街机“群殴”游戏了，不然今年各位很可能又会看到《快打2002》了。

游戏步入今天，大陆地区也逐渐有了自己的译名。由于文化背景的差异和对游戏的理解不同，游戏的译名也和港台地区有很大的差异。总的来说，香港地区现在几乎都使用游戏的英文名称，根本就是拿来主义，这样可能也是最准确的。

说到大陆和台湾地区的游戏译名那笑料就真是层出不穷了。台湾人对游戏起名字非常“意译”，切入游戏主题后游戏译名就立刻出来了，几乎不考虑游戏原名的含义。这样有一个很大的优点就是容易记忆，也有助于游戏的传播。例如SCEI最新推出的赛车大作《GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO》，台湾就翻译成《跑车浪漫旅东京2001》，赋予了这款追求真实感觉的赛车游戏一种浪漫的气息，一种全新的感觉。大陆对游戏的译名没有一个统一的标准，但是总体上趋向直译。但凡游戏名能够获得完美解释，就直接翻译过来，个人感觉在意译方面就远远没有台湾来得游刃有余，因为总是需要顾及游戏原名又力求通俗好记，反而不能给某些游戏起个漂亮的中文译名。最近无论是大陆、香港还是台湾地区都碰到了同样一个问题：CAPCOM即将在PS2上推出一款风格独特的赛车游戏《AUTO MODELLISTA》，怎样给这个新潮的游戏起个好听地中文名字呢？由于一时间内难有定论，两岸三地首次达成了默契，继续延用游戏的英文名称。

最近我造访几家游戏店时又发现一个现象：游戏店的老板们有他们自己一套独特的游戏译名，这个译名既不是来自港台，也不是来自大陆，属于完全原创。当我问及是否有PS2版的《马克斯·佩恩》时，老板一脸茫然，最后费了好大劲才在货柜架上看到这款游戏，原来已经被游戏店BOSS冠以《卧底神探》的大名（U_U!）。关于游戏的译名还有很多可聊的，这次就先说到这里，以下我列出了一部分来自台湾的游戏译名，不知各位玩家是否能够全部把他们都认出来呢？

《冒险奇潭X》、《沉寂之丘》、《恶魔猎人》、《王子复仇记》、《特工神谍》、《圣骑士之战》、《机战佣兵》、《捉马骝》、《宝仔兄弟》、《异域传说首部曲》、《纯爱手札》、《野战神兵》、《可爱赛车》、《蓝天英豪》、《青春鼓王》、《实感赛车》、《迷雾古城》。

铃木裕打算退休！？

SEGA-AM2《莎木》官方网站上的论坛中传出一则惊人的消息：由于领军开发“《莎木》系列”，已经使得SEGA-AM2的最高领导者铃木裕先生身心疲惫，所以他有意退休。另外由于开发经费过于庞大，《莎木III》也很有可能终止开发。

心跳指数

短评：刚刚在上个月举行的全日本VF格斗大会上，铃木裕先生还神采飞扬地向外界透露了他今后要完成的种种伟大的计划，而今天突然看到这样一则消息实在让人觉得非常突然。现年44岁的铃木裕先生正处在他事业的鼎盛时期，《VF4》街机在日本红红火火，而PS2版的销量也有不俗的表现，再加上XBOX的推出使得AM2有了一个最强劲的游戏开发平台。在这形势一片大好的情况下，铃木裕没有理由全身而退啊？这很可能是玩家一厢情愿的猜想或者纯属恶作剧罢了，如果铃木裕真的退休那可真是全世界玩家的损失啊！

反町隆史将出演第三代鬼武者？

据来自日本方面的消息：目前正绝赞发卖的CAPCOM大作《鬼武者2》首发日当天销量（包含预定部分）就已轻松突破40万套，而开发人员透露《鬼武者3》已完成初步企划工作，力争在年底或明年初发售！而大家最关心的3代主人公将以哪个大牌明星为原型进行制作呢？目前有一则传闻指出超人气的日剧男星反町隆史将出演第三代鬼武者，并且包揽游戏主题歌的演唱和制作。据说反町本人是一位PS2的铁杆支持者，并且多次出演时装剧（日本古装片）。当得知金城武出演《鬼武者》时，反町隆史就已经羡慕不已……另外CAPCOM还考虑可能再挑选一名人气女艺人同时出演《鬼武者3》！

心跳指数

短评：说到日本大帅哥反町隆史，他在国内可是有很高的知名度。相信大部分玩家都是因为一部《GTO麻辣教师》认识并喜爱上反町隆史的。该剧中，他那种个性化的表演更给人留下了极为深刻的印象。反町隆史帅气的外形很讨人喜欢，如果真是由他出演《鬼武者3》的话，一定会受到更多玩家以及非玩家的欢迎。“《鬼武者》系列”1代中的金城武扮演的是一位武士，2代中的松田优作扮演的是一位剑客，那么3代的鬼武者应该是什么呢？一位忍者吗？虽然我们很难相信《鬼武者3》将会是该系列的完结篇，但可以保证在3代中，游戏将会有更加精彩离奇的表演，让我们一起期待吧！

疑案中的疑案

大家还记得本刊3月AB赠品VCD中那首《真·三国无双2》结局中文歌吗？因为听不懂那位歌手在唱什么，所以给人留下的深刻的印象。最近光荣公布了这首歌的正确歌词，对照着一听才让人恍然大悟。大家不禁感叹：“原来是这样……”

《真·三国无双2》主题曲《生路 CIRCUIT》

作词：一青窈

作曲：MASA

演唱：一青窈

画地为牢，实际上疲劳，装作无所谓。
不露出丝毫，孤寂的容貌，享受命运安慰。
徘徊人生滋味，未来灿烂光辉。

祝福你，尽全力，
微弱的脉搏和澎湃的胆魄。

开拓出，生路永往，无畏。
寂寞时分，入梦的寸前，确认自我世界。
无光亮中，描绘的景象，仍会浮现眼前。
万事皆有定数，相信未来无限。

祝福你，尽全力，
花儿为你开放，月光为你照亮。

开拓出，生路直前，无畏。
祝福你，尽全力，没有因为没有因为没有因为……

华丽未来，是籍想疲劳，装作无所谓。
柔情似海，顾你的容貌，想求命运安慰。
徘徊，人间滋味；未来，灿烂光辉。

祝福你，倾全力，
未来的脉搏和彷徨的等待。

看过去，陷入拥抱，无谓。
寂寞时分，如梦的从前。确认，自我实现。
如果能求，描绘的景像，仍会，浮现眼前。
往事，皆如萍聚；相信，未来无限。

祝福你，倾全力，
我为你开怀，我为你骄傲。

看过去，陷入从前。
祝福你，倾全力，没有因为没有因为没有因为……

这是当年编辑部诸位汉语高手听出的歌词，某些部分真是相差十万八千里。

怎么样，是不是觉得非常好笑？大家快去听一下吧。如果正确率能达到90%，那你的汉语一定可以过八级！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：慕容非

《异度传说》小说攻略

PS2 DVD-ROM	NAMCO	RPG	1人
	2002年2月28日		165KB
	对应PS2专用硬盘		

(……接上回)

"你是谁？为什么总是出现在我面前？"希恩在梦中又一次见到了那个小姑娘，然而那个小姑娘什么都没说转身走了……

夜深人静，只有ヴェクター开发部的工作人员还在工作，当然，舰桥的工作人员也在忙碌，因为舰队已经驶离了危险区域，马上就能回家了，但是真的能一帆风顺么？

"舰长！有警报信号！"

"难道是'那些家伙'！"

"不，索敌系统没有反应。"

"那怎么会……"

"我这边也有异常报告！"另一个女操作员说道。

"警报是来自战舰内部，位置在……第三区。是KOS-MOS！"

在ヴェクター开发部的研究室里阿林急得大叫："怎么搞的！这到底是怎么一回事！各单位马上检查！"

"太突然了，我们正在检查。KOS-MOS进入警戒状态，睡眠状态解除，她马上就要醒了！还剩10分钟……"

"什么！？KOS-MOS，你为什么那么着急醒来呢？"

在希恩的房间里警报响了起来，希恩马上从梦中惊醒，拿起手中的袖珍电脑查看发生了什么事。

"倒计时？不可能啊！"

希恩马上穿上衣服打开通讯器联络阿林。

"您现在要通话的户主不能接听，请等会再打。"

"怎么搞的，在这种时候……我真搞不明白，我在KOS-MOS的电脑终端设置了启动控制，她是绝对不会自己醒过来的！为什么会……难道是两年前的事又要发生了！？"（游戏中关于KOS-MOS两年前的事在后面有介绍，这里阿非就卖个关子了）

希恩冲出房间向研究室跑去，但因为舰内不寻常的原因，所有紧急通道都被关闭了，正当希恩一筹莫展的时候战斗警报又响了。

舰桥上——

"这次又怎么了！"舰长大声问道。

"前方空间有大规模的空间歪曲发生，有大质量的不明物体要出来了。"

"荒谬！这个地方的异次空间还未开启。难道是……"

工作人员的报告不停地刺激着舰长的耳膜。

"重力偏差越来越大，空间断层连续产生！"

"正在推算质量——不明物体的质量都一样，数值极高但无法确定。"

"生命周波呢？"

"正在测量……数值在不断增加！不是我们常理能接受的数值！"

"舰长！他们就在正前方！"

"果然是'巡礼船团'。"舰长的脸上一副绝望的表情。

（注："巡礼船团"就是グノーシス的群体，一般グノーシス成群行动时人类是无法抵挡的。）

舰内嘈杂一片，战斗人员纷纷拿起武器抵抗グノーシス。但一切的抵抗都是无效的，在グノーシス面前人类是如此的弱小！

希恩被眼前的一幕幕惊呆了，她现在惟一能做的就是逃跑。

这的游戏难度相当高，生存条件为：不能被グノーシス追到。所以要用尽办法来回避グノーシス的追击。希恩的目的是要去研究室和KOS-MOS汇合，但最近的一条路被封死只能绕远路。先要去A.G.W.S. 格纳仓库，与那儿的人员对话后就能用□键破坏障碍物，之后一直向下就没什么问题了。至于逃跑过程中的几个难点请看图示。

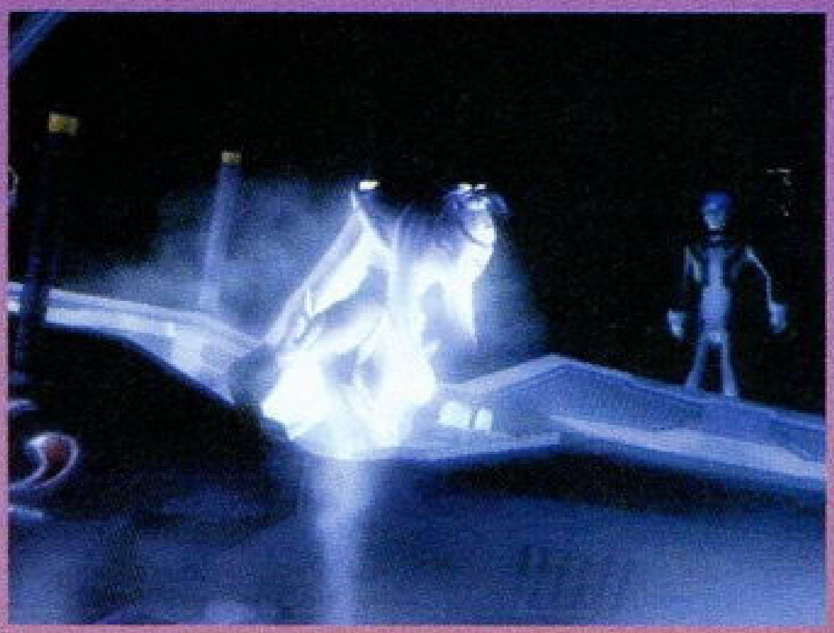
在研究室。

"快让她停下来！"阿林大喊。

"不行啊！什么指令都无效。KOS-MOS就要醒了，自律模式启动！"

"等一下，自律模式自从上一次的实验后就冻结了，主任并没有接触末端，她为什么会在这个时候自动解除冻结呢？难道是グノーシス反应！"

"还是没办法联络主任。"



突然，研究室一片黑暗。

"怎么了？电源突然就——"

阿林的话音未落，KOS-MOS的密封舱打开了，沉睡了数年的少女终于苏醒了！

希恩一路艰辛来到第三通路，正好巴奇路中尉带领的守卫队正埋伏在那，希恩一露面他们就疯狂地开始攻击，然而希恩竟奇迹般地没被击中。

"你这家伙，来这里干什么？"巴奇路歇斯底里地叫道。

希恩吓得浑身发抖，回头看看墙上布满了弹孔。

"你们干什么！很危险啊！要是子弹打中我怎么办！"

"什么怎么办，我们以为是グノーシス。"

"グノーシス一路上到处都有，让我过去，我要去研究室找KOS-MOS。"

"什么KOS-MOS，你给我留在这参加战斗！"

正当巴奇路中尉和希恩吵得不可开交时グノーシス攻了过来，瞬间惨叫和杀戮充满了希恩的耳膜和眼帘。一个合成人保护希恩离开了战场，他自己却转身回到了战场，成为了巴奇路所说的"商品"。

在舰桥上工作人员忙成一团，他们不停地向上面报告战况，但大部分都不是什么好消息。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

"β区沉默，防空火力下降20%！"

"射击管制官在干什么！？还不赶快把敌人的母舰击落！"

"不行啊，我们的舰炮一点用都没有。"

"敌人侵入到战舰内部了！"

"马上关闭动力室的通道，让A.G.W.S. 回来防守！"

"报告，A.G.W.S. 的损耗率超过了70%！"

工作人员的话音未落，オオゲシ和ピースン两艘护卫舰被击沉……

"马上呼救，找援军来！"

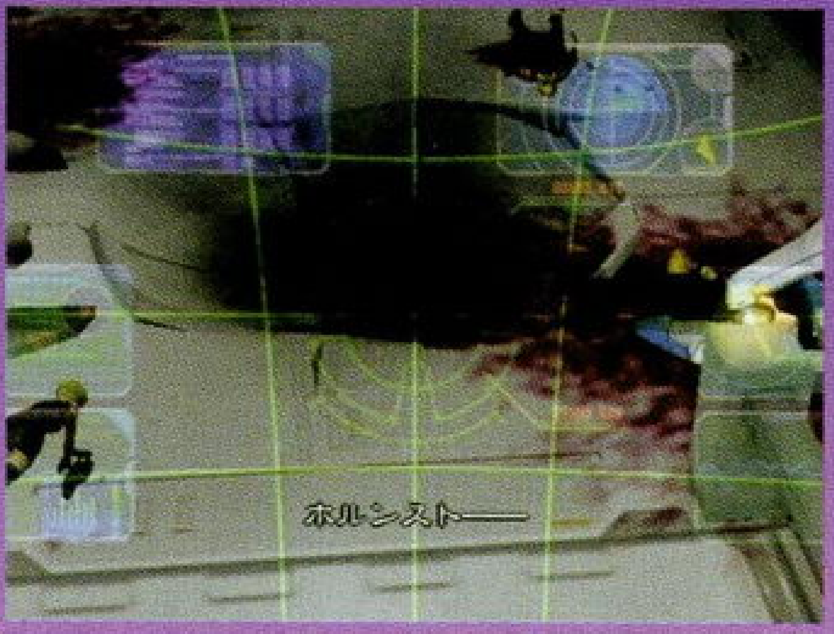
"是！这里是第１１７海兵师团…………"

通讯官不停地向外呼叫，但他们心里有数，就算有援军也来不及了。敌人的一个飞船冲破A.G.W.S. 的防空网径直向舰桥撞去，随着一声巨响，宣告了这场战争的结果。

舰桥上惟一幸存的人就是副长安德鲁，他从上次离开后就一直没回到过舰桥。安德鲁早早的就来到存放ゾハル的仓库，找了个借口把那里的工作人员支开后就开始了他的计划。同一时候在舰内的另一端一场生死战还在继续……

"什么武器都没有作用，我们就快撑不住了！"

"顶住！不能再后退了，再后退就会全灭！"巴奇路中尉的喊叫声消耗完了他肺中所有的氧气。然而グノーシス仅攻击了一次就让巴奇路中尉的努力成了泡影……看着自己的部队被敌人全灭，巴奇路伤心的喊着："ホルンスト、レスター。"但这并不是那些战死者的名字，而是两架A.G.W.S. 的名字……"怎么办？有什么方法能阻止他们呢？"巴奇路看到刚才希恩掉落在地上的袖珍电脑，"机会来了！"巴奇路捡起了电脑，在键盘上一阵敲打后那些原本已经战死的合成人竟然开始向グノーシス移动……



"你太过分了！你难道一点都不尊重人权么？你这是犯法的！"

"ミルチア宪章第四条的第十三项规定：当合成人因为暴走或者其他特定情况，指挥者有权利实行自爆指令，而现在的指挥者就是我。我现在就要有效的利用这些马戏团小丑的作用。"

"你难道一点良知都没有么？"

"小姑娘，我们和他们之间只有'制造者'和'被制造'的区别，他们存在的意义就是为我们服务。"

之后巴奇路毫不犹豫地按下了自爆指令。但是自爆攻击也没有作用，グノーシス仍然好端端的没受到多大的伤害，巴奇路的这一举动明显的激怒了グノーシス，巴奇路毫无还手之力的就被打到在地，希恩也被グノーシス一把抓了起来。意识离希恩越来越远："对了，我快死了吧。为什么——那个女孩子会在这里？为什么——我老是遇见她呢？喂——这里——危险，快点——逃跑吧。啊——我怎么说不出话来——算了，我就这么死掉吧……"就在千钧一发之际KOS-MOS 赶到了，随后阿林也跟来了。

"主任你没事吧？"

"啊……你们怎么来了？"

"是KOS-MOS 带我到这来的。"

KOS-MOS 显现出惊人的战斗力，グノーシス一个接一个地被打到在地，但是普通攻击对他们并没有多大的作用。这时KOS-MOS 的构造起了一点变化。

"难道是……ヒルベルト系统！"

希恩话音未落，一阵强大的冲击波从KOS-MOS 身上散发开来，余波一直扩散到飞船四周的宇宙空间。所有的グノーシス都现出了原形，KOS-MOS 轻而易举地就把在场的グノーシス全灭了。

"希恩——"KOS-MOS 用极平静的声音说："从这去第一格纳库，グノーシス的目标有99.998% 的几率是格纳库保管的'那个东西'。"不过通往格纳库的惟一通道被一个与A.G.W.S. 同化的グノーシス挡住了，要去格纳库只有先打倒它！

这次的BOSS战敌人很强，但巴奇路成为NPC加入战斗可说是多了一个挡箭牌，要注意让希恩坐上自己的A.G.W.S. ，这样就能轻松击倒BOSS。

现在队中有3个人，看见敌人也不用再躲了，向着格纳库一路杀过去，不过有些敌人是万万惹不得的。来到格纳库，希恩看见了安德鲁。两人正在谈话时グノーシス攻到了格纳库，众人拼命抵抗试图守住最后一道防线。有两只グノーシス绕到希恩身后从后面进行夹击，KOS-MOS 要保护希恩，但巴奇路却挡在了中间……无数的子弹贯穿了巴奇路的身体，在恍惚中巴奇路看到了教堂中一位美丽的女性在向他微笑。グノーシス被KOS-MOS 消灭了，但巴奇路也死在了KOS-MOS 手中。

"希恩，这艘战舰马上就要爆炸了，你马上坐逃生艇离开这。"说完KOS-MOS 就向ゾハル走去。

"等一下KOS-MOS ——KOS-MOS，你为什么要做那样的事！"

"我的任务是保护和你有关的ヴェクター成员，其他没有关系的人员，我没有接到要保护他们的指示。"

"你在说什么蠢话！你的这种做法和杀人有什么区别！？为什么要射击巴奇路中尉！"

"当时巴奇路中尉正好在我的射击轴线上，如果我不攻击グノーシス就有可能造成你我的伤亡。如果我被击破，那么我方的战斗力会下降30%，但是巴奇路中尉死亡只会降低我方战斗力的0.2%，根据这些数据分析我选择了射击。而且救生艇只能乘坐2个人，就算他还活着我也会考虑让你们坐上去，到时候巴奇路中尉一样会死。"

"你太残酷了！难道你一点同情心都没有么！"

"希恩，我不是人类，而是一件兵器，我没有必要回答你的提问，我只要执行命令就可以了。就算你不想坐上救生艇，我也会强制送你上去。"

KOS-MOS 的回答虽然残酷却无从反驳，阿林安慰希恩说："主任，来，我们走吧。"

就在这时グノーシス的一个大型战斗体攻进了格纳库，为了保护ゾハル希恩和KOS-MOS 又一次与敌人展开战斗。

这次的BOSS很是强悍，2个伴随机速度快，攻击力又高，要优先将它们击破。KOS-MOS因为没有A.G.W.S. 受到的伤害会更高一些，要注意经常给她回复。只要有耐心，击破那个BOSS并不困难。

希恩他们终于击倒了敌人，但其他的グノーシス趁机把ゾハル抢走了，战舰ヴォークリンデ也随着一声巨响结束了它的使命……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

民用货船エルザ是接到ヴォークリンデ发出求救信号后第一个赶来救援的飞船，看着太空中飘满的残骸无不让人震惊。エルザ的船长马休斯（マシューズ）、驾驶员托尼（トニー）和通讯员哈玛（ハマー）在舰桥内谈论着今次的事件，突然托尼指着前方说："啊！那时什么？"马休斯一看："笨蛋！只不过是一具尸体。"哈玛也凑儿闹道："嗯……还是个美女呢！"话音未落，那具"尸体"站了起来，她就是KOS-MOS 。

"请你们把通讯回路打开，用 2020 号线。"

"呀！死人怎么会说话……"哈玛吓得站都站不住了。

"笨蛋，她肯定是军用人造人。快把通讯器打开。"马休斯说："这里是民用货船エルザ，我是船长马休斯，接到求救信号后赶来，有什么事要帮忙么？"

"我有急事要去第二ミルチア，希望你们能送我去那，至于一路上的开支U.M.N. ゲート会支付的。"

"别以为我不知道，联邦都是些不讲信用的家伙，如果他们骗我怎么办？"

"已经没有时间了，如果你不听我的，我就把舰桥的玻璃窗破坏。"

"你别吓我了小姐，这玻璃是特制的，6CM口径的光线枪都打不坏，你这种弱不禁风的身体哪能破坏得了。"

KOS-MOS 没再和马休斯争论，她站起来朝着窗户就是一拳，马休斯所说的特制玻璃就像一块苏打饼干，被KOS-MOS 打裂了。

"如果我再打一拳你们就将成为宇宙尘埃，我希望你们能接受我'善意'的提案，如果把你们都杀了再夺取飞船也是很简单的事。"

"我知道了！我们去，我们带你走。"

"一开始就答应多好，无端浪费了1分45秒。我现在要进入飞船，你们把舱门打开。"

马休斯一边听着KOS-MOS 说话一边做手势暗示托尼。

"对了，你们要是想突然加速摆脱我，我会把你们的飞船炸毁。"

就这样，エルザ船员最后的抵抗宣告失败，看来马休斯的船长要让给KOS-MOS 了。过了不久哈玛接收到了求救信号，那是希恩和阿林发出来的求救信号。KOS-MOS 打开了通讯器与希恩谈话。

"希恩。"

"KOS-MOS？是KOS-MOS 吗？你现在在哪儿啊？"

"附近的一艘民船中，请你暂时委屈一下，联邦的救援部队马上就会来的。"

"等一下KOS-MOS，你刚才的话是什么意思？"

"我要这艘船带我去第二ミルチア，这是我现在的任务。"

"等……等一下，那我们怎么办？"阿林问道。

"不好意思，去第二ミルチア的任务处于优先考虑。"

"但是我们在这么多的残骸中，而且还处在小行星带中，万一救援队找不到我们怎么办？我们会饿死的。"

"你们不会饿死的，在46小时后你们会因为没有氧气而窒息。"

"窒……窒息！"

"是的，但15小时内救援队赶来救助你们的确率达到96%。"

"不行！你一个人不能独自行动。"

希恩开始发怒了。

"没有时间了，关闭通讯器。请保重希恩、阿林。"

"等一下KOS-MOS！你要是不来救我们，我就打开救生舱的舱门。"

"你……你说什么主任？你不会真的要这么做吧主任。"

"阿林你给我闭嘴！KOS-MOS，我只要旋转这个按钮我就会死，你能见死不救么？"

"恕我不能奉陪。"KOS-MOS 说完就转身准备离去。

"等一下！KOS-MOS，你不相信我说的话是么？我是认真的！"希恩说完就开始降低救生舱内的压力并放出氧气。"你还不来救我们吗！"

"她是认真的。"KOS-MOS 身后传来一个陌生的声音。

"啊，是卡奥斯（ケイオス）。"马休斯和那个人打招呼，"你醒了。"

KOS-MOS 开始调查记忆库，刚才没有任何人打开过门，而且那个人一开始并没有在舰桥内。最后在卡奥斯的提议下希恩他们提前获救了，同时获救的还有安德鲁（一直穿着太空服扒在救生舱外面）。正当众人谈笑风生时一只残留的グノーシス闯进了舰桥，安德鲁被它抓了起来，正巧的是KOS-MOS 刚走出舰桥。更令人不可思议的是卡奥斯竟然只摸了一下グノーシス，就让它在空气中还原为分子。这究竟是怎么一回事呢？エルザ载着众人，向目的地第二ミルチア飞去……

在一个被遗弃数百年的小行星プレロマ，U-TIC 机关的工作人员正在控制室忙碌着。

"马古利斯司令，先遣队的生还者安德鲁少佐报告：部队全灭，ゾハル夺取失败。"

"那么ゾハル现在在哪？"

"不明去向，很有可能被グノーシス抢去了。"

"通知474 特殊部队，实行第31 号计划，驻扎在所处宇宙区域内待命等候指令。"

同时在联邦第五号主星エルサレム的轨道卫星上，联邦接触小委员会正在研究如何救出被关押在プレロマ的百式泛观测合成人M.O.M.O.（モモ），最后选定的潜入人员是生体电脑 Ziggurat8（ジグラッド8，后文翻译为吉库拉特8）。

画面回到小行星プレロマ，马古利斯来到监狱找M.O.M.O. 问话，但是除了一些"你叫什么名字"之类的低级问题外，什么都没得到回答。46小时后一艘星际飞船在小行星プレロマ上降落，一个模糊的身影从守卫身边一闪而过，那个人就是吉库拉特8。不巧的是吉库拉特8刚跑到入口前，他的幻影系统出了问题，只能小心前行了。

这里看似很难，其实非常简单，敌人都是根据声音来追踪的，只要按住R2行走，别和守卫接触，敌人决不会发现你。接着来到一个仓库，操纵机械手臂把敌人的A.G.W.S. 引开，通过仓库后就能来到关押M.O.M.O. 的牢房。牢房外有两个守卫，吉库拉特8要和他们发生剧情战斗。这两个守卫并不是BOSS，但吉库拉特8一个人对付他们也很是吃力，大家一定要小心行事。

"你是谁？"M.O.M.O. 问到。

"我是受接触小委员会的命令来救你的。"

"真的！太好了。"

"你让开一点，现在我要把门打开。"

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

“啊，等一下。直接把门破坏是不行的，警报器会响的。在这个区的管理室有钥匙，用那个打开就没事了。”

“你说的没错，请稍等一下，我去去就来。”

吉库拉特8要通过仓库一层，经过一个通道后来到管制室，打败看守的防卫机器后就能取得钥匙了。

吉库拉特8回到关押M.O.M.O. 的牢房，确认任务达成后便准备带着M.O.M.O. 离开牢房。

“没错，是百式泛观测器。”（百式泛观测器是M.O.M.O. 的代号，也就是产品名称）

“我有别的名字！”M.O.M.O. 一听到“百式泛观测器”几个字脸部表情变得非常严肃。

“这以后再说吧，我们先离开这。”

“M.O.M.O. ！爸爸叫我M.O.M.O. ，你就这么称呼我吧。”

“可以，我们走吧，M.O.M.O. 。”

吉库拉特8原来潜入时的通道已经被守卫封死，只能找另外的通路离开。在一处通道内他们被守卫发现，为了躲避追兵，他们躲进了一个房间。

“你是军用的强化人造人？”

“是的，但我的前身是人！”

“原来是这样，那你的名字呢？我还不知道你的名字。”

“吉库拉特 8。”

“ジグラッド8（吉库拉特8）？好长的名字，而且那是机器型号的名字吧。对了！我就叫你齐格（ジギ－）吧！”

M.O.M.O. 的这番话勾起了齐格儿童时的回忆，他小时候爸爸送他一条小狗，名字很长，齐格也一样用简短的名字称呼那条小狗……

“怎么了？你不喜欢？”

“不，我很喜欢。”

“是么？太好了，这样齐格也有一个人的名字了。”

在プレロマ的指挥室，齐格和M.O.M.O. 很快就被发现了。

“马古利斯司令，入侵者把百式带走了。”

“哼，又是政府的走狗，传令下去，就在D区把入侵者消灭掉，把百式给我抓回来。”

“遵命！”

齐格和M.O.M.O. 来到D区，在那3架A.G.W.S. 把守住了出口。

“没想到这里也有A.G.W.S. 。”齐格说到。

“有大批士兵往这里来了。照这个速度大概8分钟后有100人以上的士兵会从后面夹击我们。”

“对了，你装有百式雷达探知系统。这下完了，从正面突破A.G.W.S. 的防卫线是不可能的。”

“我有办法，我有ヒルベルトエフェクト系统，我能改变ヒルベルトエフェクト的波长使得A.G.W.S. 的索敌系统瘫痪。”

说完M.O.M.O. 就大范围放出ヒルベルトエフェクト射线。万万没想到的是，那些A.G.W.S. 装备了“反ヒルペルトエフェクト系统”，它们放出了干扰波。M.O.M.O. 受到干扰后倒了下去。

“M.O.M.O. ！你没事吧？”

“没关系，只是计划失败了。”

“那我们只能强行突破了！”

之后的BOSS战相当耗费时间，敌人的攻击力不高，但HP和防御力非常高，战法只有让M.O.M.O. 在后列为齐格恢复HP，齐格在前面攻击。值得一提的是M.O.M.O. 有一个魔法可以让敌人M系的A.G.W.S. 进入睡眠，而对长机为了让手下苏醒会攻击同伴机体，可说是一举两得的好方法。

好不容易突破了A.G.W.S. 的封锁线，马古利斯却在出口处等着齐格他们。

“你们还真行啊！竟然要我亲自出马。”

M.O.M.O. 因为知道马古利斯的强悍，担心的说：“齐格，那个人……”

“啊……我也知道他很强。”

“好久没运动了，看来今天可以开心一下了。”

马古利斯强的一塌糊涂，而且每一次攻击几乎都是必杀攻击，对M.O.M.O. 更是一击必杀！对付他一定要有耐心，要经常注意恢复HP。

“怎么了？就这么结束了！？”马古利斯好像打得很不过瘾。

齐格和M.O.M.O. 长途奔跑再加上连续战斗已经不行了，齐格看准时机引爆了一边的燃料箱，瞬时四周被一片火海包围。齐格和M.O.M.O. 乘机坐上了小飞艇逃了出去，而马古利斯也派了拦截机追了上去。

“赶快把火熄灭，别把弹药库引爆了。”马古利斯冷静地下达着命令。之后马古利斯对着角落暗处的2个人影说：“你们来得真迟啊。”马古利斯所说的2个人是……

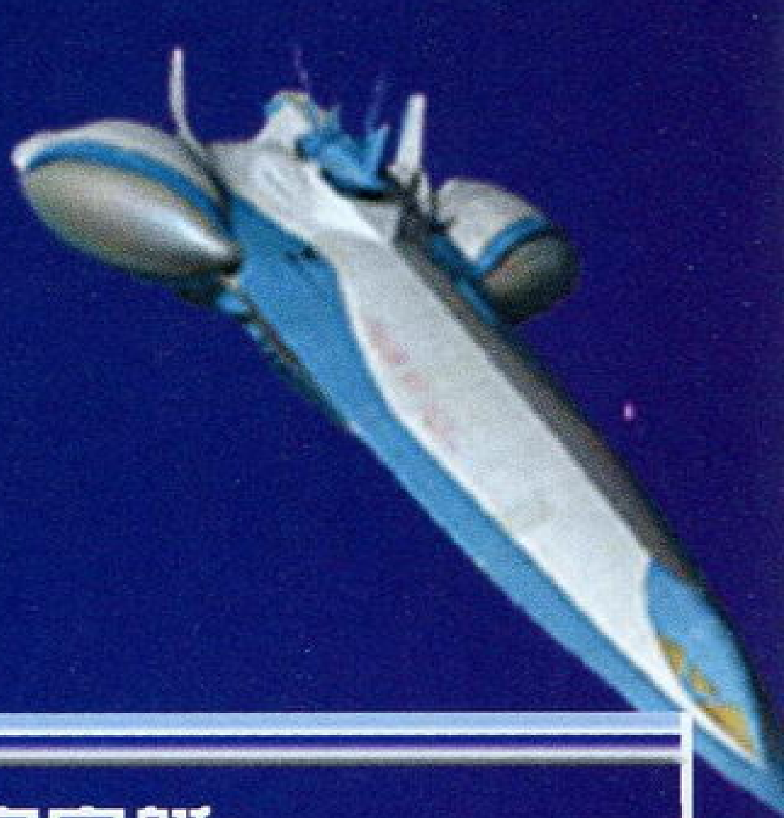
在民用货船エルザ的餐厅，船员们正和新来的几位客人一起用餐。餐桌上希恩不停地给船长马休斯和卡奥斯倒水，反倒是阿林的杯子一直空着……饭后大家都去休息了，希恩因为怕麻烦大家主动承担了洗碗的任务，阿林自然会前去帮忙。阿林一直和希恩谈论卡奥斯，说他有特殊的能力，看样子不像是正常人。希恩责怪阿林有“人种偏见”，就在这时卡奥斯来了，看见希恩正在洗碗就过来帮忙，阿林这下连表现的机会都没了。洗碗的工作即将告一段落时，希恩发现桌上还摆着一份没动过的饭菜，是安德鲁中佐的，希恩准备为他送去。

エルザ号不是很大，结构也相当简单。先从电梯下到B1，不停前进再下到B2，来到A.G.W.S. 格纳库后从左边的升降梯上去，在房间里就能找到安德鲁中佐了。

在希恩寻找安德鲁中佐的时候，卡奥斯来到了KOS-MOS所在的格纳库。看着躺在调整槽中的KOS-MOS，卡奥斯摸着KOS-MOS 的脸颊说：“终于见到你了，你睡得真香啊……祝你睡个好觉。”卡奥斯说完这句莫名其妙的话后就匆匆离开了，原来安德鲁中佐也来到这里，不过他的手上拿着一把枪！

（未完待续）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



《XENOSAGA》用语解说

势力

星团联邦

这是一个人类进入宇宙后分散在各个星球上的人类共同缔造的一个星际机构，大约由50万个恒星国家构成，由一个称为枢机院的管理机构来统治。主星是“FIFUSU JERUSALEM（フィフス·エルサレム）”。

VICTORY（ヴェクター—胜利女神）

由巴伊尔赫姆（ヴィルヘイム）统治的广阔的巨大星际联合体。

主要开发A.G.W.S.以及KOS-MOS等，由于其拥有U.M.N.架构，对星团联邦具有巨大的影响力。它同时也是一个星状组织。

库卡基地（クーカイ·ファウンデーション）

这是一个位于米尔其亚州的特殊财团，以巨大的无轨型殖民地为据点。加伊　昂楠炖　鞘钦飧凿橹　拇　砝硼隆３闪⑮诠适驴　记暗慢2年前，U-TIC机关从表面舞台消失。

接触小委员会

为了对抗Gnosis（グノーシス真知，灵知，直觉）而设立的组织，是由育利·米兹拉赫（ユリ·ミズラヒ）提倡设立的，名义上是小委员会，而实际上它的成员超过2000名。

U-TIC机关

这个机关最初是由YOAKIMU·MIZURAHI（ヨアキム·ミズラヒ日语译名不明）创立的，现在的中心人物是马古利斯（マーグリス）。它不属于星团联邦，是一个独立的组织。它的技术力量和军事实力和联邦相比毫不逊色，它的据点是由无数个人工组合的小行星群“PUROREMA（プロレマ）”.

巡礼船团（グノーシス）

如果没有某种特别的知觉是不可能意识到它的存在的，这是一个不受物理影响的特异组织。它没有特定的形状，巨大无比，不知是否有生命体存在。在所有的星系中他都是人类的敌人。

恒星·殖民地·地名

FIFUSU JERUSALERN（フィフス·エルサレム）

星团联邦的主星。联邦中央政府机构枢机院就位于这个星球上，由24名上议员构成。FIFUSU（フィフス）这个名字和本作的舞台第五MIRENIAMU（ミレニアム）间也许有某种联系。

LOST JERUSALEM（ロスト·エルサレム——遗失的耶路撒冷）

本作的剧情中对地球的称呼。由于某种原因，人类居住的地球被认定为“禁忌之地”而放弃至今。

PUREROMA（プレロマ）

U-TIC机关的根据地小行星。它是由无数个小行星连接而成的，外观呈锐角形状。内部的古建筑中装备有现代的系统。

DOCK COLONY（ドックコロニー）

这是希恩（シオン）等人经过的太空殖民地之一。里面有EIGUSU（エイグス）的配件商店和医院等，好像是游戏的冒险地据点。

ENSEFERON（エンセフエロン）

为KOS-MOS进行启动试验的虚拟空间。

宇宙艇

VOHKURINDE（ヴォークリンデ）

由VICTORY（ヴェクター）建造的对付グノーシス的专用战舰。为回收ZOHARU（ゾハル），只有急剧星团联邦的指挥BLOCK（ブロック）才能拥有配备。

ERUZA（エルザ）

宇宙客货运输船，以前是某个犯罪组织的的船舶。到了马休斯（マシューズ）手中后就改造成为客货运输船。现在属于KUKAI基地（クмカイ·ファウンデーション）。他能够装载任何无许可的秘密武器到任何地方。它的主动力系统装备的是“理论推进装置”，因此具有极高的速度。

DHURANDARU（デュランダル）

重型武装战舰DHURANDARU，隶属于KUKAI基地，舰长是朱莉亚（ジュニア）。战舰全长超过4000米，外观呈细长形状，机翼如白色羽毛。平常用作业务用途，还兼作标本室用途等……

兵器·技术等

A.G.W.S

Anti Gnosis Weapon System（反灵知武器系统）的简称，统称为EIGUSU，是VOCTORY为对付グノーシス而开发的战斗舰。由于它搭载了D.S.S.S系统，因此比以前的兵器形体都小，具有超强的机动力。另外，他的动力能量全部都是来自外部，因此没有动力炉之类的东西。而且，每一种势力都有巨大的形状差异，具有和《Xenogears》的传动装置同样的东东。

KOS-MOS

这种兵器也是和EIGUSU一样是为对付グノーシス而开发的战斗用机器人。和EIGUSU一样，它的形状不大，搭载了模拟人格OS系统，另外，它还搭载了HELL BELT EFFECT系统。

D.S.S.S

Double Slit Sensory System的简称，读作DEEPTRIPLES（ディープトリプルエス）。为了克服在通常情况不能感知グノーシス的限制，它装备了虚数领域知觉装置，可以随时感知グノーシス的存在。它还搭载了EIGUSU和百式REARIEN（百式レアリエン）。

百式REARIEN

REARIEN（レアリエン）就是“合成人”或“人造人”，根据不同的用途，使用碳素或液体金属来做成，也就是说它是一种具有百式系统的使用广泛的合成人。M.O.M.O.（モモ）的原型就是这种合成人。

百式系统

这是D.S.S.S以及HILL BELT EFFECT（ヒルベルトエフェクト）的综合系统。是最新技术的结晶，体形巨大，末端使用的是百式REARIEN。

U.M.N

UMUSU MOUNDOUS NETWORK的简称，利用空间弯曲航行方法来连接星系之间的通讯系统。就是一个超高速的通信网络。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

XONOSAGA 人物性格分析

文：小孔 &Silence

2月28日发售的《XENOSAGA EPISODE1——力之意志》已经胜利通关，随着光田康典那梦幻般的ENDING曲响起，エルザ号张开光之羽翼，平稳降落在第二米尔琦亚。我们和主人公们的旅程到此亦告一段落。虽然众多的谜团仍需要留待EPISODE2来解释，但是在EPISODE1中的主人公们无疑都已绽放出生命的幻彩。让我们在此细细品味吧！

主人公シオン・ウヅキ
卯月紫苑
C.V.前田爱
性别：FEMAIL
年龄：22岁
身高：163cm
体重：48kg

威克特第一开发局 KOS-MOS开发计划的骨干工程师。幼年时由于故乡米尔琦亚发生战乱失去了双亲；2年前其初恋的男友又因为事故而惨死。有着这样凄惨经历的主人公，其个性也往往不会是简单的片层人格。在她周围的人都认为她“生命力很强！”，由此而产生的魅力和她才女的名气使得她在威克特企业内部的男性职员中拥有数量不菲的仰慕者……在一般玩家看来，故事的这个主人公只是个普通人，完全不像她的同伴们那样拥有强大无比的力量，或是有着迷人的外貌……似乎只是一个无关紧要的旁观者。但是，如果仔细分析她的性格内涵就会发现，安排这样的主人公无疑是最正确的选择。

首先她的姓名シオン·ウヅキ，因为她家庭的文化背景被设定为具有浓厚的东方色彩，因此翻译成日文发音的中文名字：卯月紫苑，卯月这个姓氏是本作的监督高桥先生出于“个人喜好”而经常使用的。98年他们工作小组在SQUARE所开发的《XENOGEARS》中也有同样姓氏的主要人物：シタン·ウヅキ——卯月紫坛。国内一般翻译成西丹先生。据高桥先生说，这两个卯月在各自的故事中是起着相同的作用的。西丹先生在《XENOGEARS》中是“军师”和“监护者”的角色定位，那么回溯1万年前的这个卯月小姐又是个什么样的定位呢？首先，作为主人公的特权使得紫苑必须表面上“像”是一个普通人，就和《XENOGEARS》的“飞”，《EVA》的“真嗣”一样，必须存在软弱的成分，这是近年来日本深层次游戏与动漫作品的必要因素，高桥也未能免俗。回顾金庸作品中也同样的由杨过进化到张无忌再而韦小宝，因此这种“软弱”也是一种“合理性”的存在。但软弱也是相对的，只是相对于她的同伴们的异乎寻常的“强”而言，显得“暂时”比较软弱而已。如果我们用普通人的标准来衡量主人公紫苑，那她还是相当坚强的！比如很少有人类在グノーシス接触后接近“白化”的条件下继续存活，可是紫苑办到了。这至少说明她的身体结构比一般的人类要更能抵抗グノーシス的干扰。在精神方面，她也一次又一次通过了剧情中对深层心理的冲击。

紫苑一出场就是KOS-MOS启动试验，エンセフェロン模拟战斗区域。她所在的部门的工作是负责调整KOS-MOS人工智能（也就是AI），因此紫苑对KOS-MOS的“心情”也是格外的关心。当然这所谓的“心情”都是预先设定好的模拟人格，只是具体向哪个方向发展具有个体差异。

“早上好，KOS-MOS。感觉怎么样？”

这句台词是紫苑出场时对KOS-MOS说的经典台词。第一次看到的时候也许并不觉得有什么意味，但是到剧情回溯的时候，紫苑回忆两年前KOS-MOS原型事故前夜，她和男友凯文最后的对话时我们发现，凯文问紫苑明天KOS-MOS醒来时对她说什么好，紫苑的回答就是：“问她早上好呀！”。凯文听到这里不禁莞尔，而这也正是紫苑和凯文共渡的最后一个温馨的夜晚所发生的事。简简单单的一句“早上好”，其实包含了长达两年的思念和哀怨。也难怪紫苑不希望KOS-MOS太早醒来投入实战，因为那往往意味着堆积成山的尸骨……“你感到悲伤么？”当KOS-MOS表示不能理解人类的这种莫名的情感的时候，紫苑又追加了一句“有朝一日你也能够理解这些感情就好了”，可见两年前的那次事故一直是紫苑内心深处挥散不去的阴影，而且她也一直未能将心中的痛苦和悲伤倾诉与他人，默默地埋藏在心里……但是凯文是否如同童话书里面的白马王子般值得信赖和怀念呢？这倒未必。凯文位于曙光内中央墓地的墓碑，上面刻着：

Kevin Winnicot

4739～4765

ecce universa terra coram

te est recede a me obsecro

这是一段拉丁文，意思是：“遍地不都在你眼前么？”这一段摘录自旧约圣经《创世纪》第十三章九节，后面接：“请你离开我、你向左、我就向右、你向右、我就向左”，这是是亚伯兰离开埃及后和罗得分家时亚伯兰对罗得说的话。罗得选择了被耶和华毁灭所多玛之前肥沃的约旦河平原，而亚伯兰选择了迦南地。后来亚伯兰成为亚伯拉罕，他的后裔多如地上的沙尘。而这一段话是星团联邦政府的标志。现在的推测是，凯文和曾经被KOS-MOS“杀死”的巴吉尔中尉一样，成为魔物般的存在，也就是威克特总帅威尔海姆身边的那一位“红衣人”。当年的事故就是他一手策划的，在测试前夜，身着雨衣的他亲手将启动程式交给U-TIC机关的安德鲁中尉，假借U-TIC入侵和KOS-MOS原型暴走的借口，将当时负责KOS-MOS原型设计的一干人等全部灭口！当然这些还只是推测。具体的要等到EPISODE2公开剧情后才能确定。但是凯文的离奇“死亡”，背后一定有重大阴谋这一点是毋庸置疑的了！！只是主人公紫苑还一直蒙在鼓里，陷入痛苦的深渊中不能自拔。

关键台词

“哀しい——とか、感じる？”（“你感到悲伤么？”）

“いつかあなたにも、理解出来る日が来るといいわね”（“有朝一日你也能够理解这些感情就好了”）

“おはよう、KOS-MOS。调子はどう？”（“早上好、KOS-MOS。感觉怎么样？”）

“あなたには良心ってものがないのっ！！？”（“难道你没有良知吗？”这是对巴吉尔牺牲合成人时所说的话，故“良心”翻为“良知”比较好）

“——グノーシス！？”

“ケイオス君——私达も——中佐みたいになるの？”（“卡奥斯……我们……也会像中佐那样吗？”）

“おはよう、でいいんじゃないですか？”（“早上好，这样不好吗？”）

KOS-MOS（秩序）
コスモス
C.V.铃木麻里子
性别：FEMAIL
年龄：外表18岁
身高：167cm
体重：92kg（恐怖！）

下面我们来谈谈紫苑和KOS-MOS的关系。

身为人气偶像，这样的体重也的确是比较的“耸人听闻”，难怪紫苑到破关之后严厉要求KOS-MOS减肥，仅凭紫苑的纤细玉臂要搭救这样“沉重”的KOS-MOS实在是超出负荷太多了，要不是ジギー大叔及时营救，KOS-MOS恐怕就会因为体重问题直接淘汰出EPISODE2！！

八卦问题少说，让我们直接进入正题：

KOS-MOS是《XENOSAGA》中第二关键人物（第一是在后面的全部是谜的卡奥斯小扮）。她是由星际复合企业威克特开发的女性型战斗用智能机器人。在合成人技术（レアリエン）已然十分发达的星际战争时期，全部由机械构成的身体的确是很稀有的存在。开篇中渥格林德号（ヴォークリンデ）上的船员们议论她是“科幻小说中的女机器人”，也说明了她的不一般。KOS-MOS这个名字并不是她的“名字”，而是对她这一系的对グノーシス用战斗系统的总称，她“本人”并没有“名字”，只有序列号000000001。当她在进入战斗模式时，眼睛的颜色会由青变红，而当她用希尔伯特效应（ヒルベルトエフェクト）吸收了周围的グノーシス的时候，又会由红变青。这也是在ENDING时，认为卡奥斯是グノーシス的理由之一（见后）。

KOS-MOS所谓的“性格”其实都只是模拟出来的人工智能而已，也就是现在很流行的A.I.——威克特企业大约认为由规范一定方向的人工智能自然发展出来的人格要比完全由程式设定好的人格要更加完善，因此由主角紫苑负责开发的KOS-MOS情感系统也偏重于情感的启发式教育。

其他细节的调整还包括人工视觉、脑内感知通路等等的构建……但是从KOS-MOS在剧中的表现来看（杀巴吉尔、判断事物只从理性出发、自认为只是个兵器而不是人类等等）基本上可以说她不具备常人的感情，也就是说紫苑他们的工作基本上没什么成功可言，这也是紫苑常常自我不满的原因之一。但是，也不能说紫苑他们是完全的失败。KOS-MOS在ENDING中自我牺牲的表现应该已经很令他们感动了。另外，在带领M.O.M.O.他们参观エルザ舰内时，还可以见到KOS-MOS在餐厅洗盘子的情景，也是不可错过的哟！

关键台词

“シオン——伤みは私を满たしてくれますか？”（“シオン……你的悲伤全部是为我带来的吗？”）

“难解な人间の思考、特に非论理的な思考は私には理解出来ません”（“对于人类复杂的思考，特别是不在理论之中的思考，我无法理解。”）

“现在は人间关系の圆滑化が必要とされる场面（フェーズ）ではないと思われますが”（“我认为，现在没有出现要和人类关系圆滑场面的必要。”）

chaos（混沌）
ケイオス
C.V.保志总一郎
性别：MAIL
年龄：外表16岁
身高：169cm
体重：53kg

“《XENOSAGA》系列”的第一关键人物。被设定为与KOS-MOS完全对立的角色，包括：KOS-MOS代表“秩序”，而他代表“混沌”；KOS-MOS拥有纯白色的皮肤红色的眼睛蓝色的头发，而他拥有黝黑的皮肤琥珀的眼睛银色的头发；KOS-MOS拥有完全大写的“名字”，而他拥有完全小写的“名字”……以此类推，KOS-MOS是对グノーシス用战斗兵器，而他也许是……グノーシス。当然，仅凭现在的故事还不能完全确定卡奥斯的身分，但是从他在ENDING时帮助KOS-MOS，用他的力量张开六只光之羽翼的时候，KOS-MOS由于吸收了他的力量而眼睛在一瞬间变蓝……也的确存在着卡奥斯是来自グノーシス的可能。总之在EPISODE1里面，他从头到尾还完全是个谜……

关键台词

“本当のキミはどこで眠っているんだい？”（“真正的你尚且还沉眠在哪里呢？”）

“ダメだ——歌わせちゃダメだ——その歌は——！”（“快停下来……快把那歌声停下来……那个歌声！”）

“シオン——真实を知ることが幸せとは限らないよ”（“シオン……知道真实也许并不一定会幸福……”）

M.O.M.O.
モモ
C.V.濑户留美
性别：FEMAIL
年龄：外表12岁
身高：141cm
体重：35kg

正和大部分日本动画游戏一样，为“恋童癖”而特设的角色几乎永远都是不能缺少的（笑）。在整体故事还没有全面展开的时候，合成人类的命运和思考几乎是第一部中第二条主线。M.O.M.O.　对于自己名字的执著显然超越了人们一开始对合成人类的情感限定，阿尔贝特之所以一直将他那变态的双眼盯在M.O.M.O.　身上，也许第一原因就是其完整的人格代表着合成人类中“至高的制作水平”吧。然而，M.O.M.O. 的存在又并非仅仅为苍茫的XENO世界增添几声童声，也不仅代表着那些“第二人类”的挣扎。更为重要的是，她的“父亲”ヨアキム・ミズラヒ本来就是百式观测器的始作俑者，为了纪念死去的女儿樱花才有了这件充满感情的作品。借由M.O.M.O.　对爸爸妈妈的怀念追寻，故事很自然的会引向ミルチア纷争（ヨアキム就是那时离奇死亡的，死因一直是个谜），而妈妈ユリ所处的接触小委员会究竟隐藏着什么真相，相信也是第二部重要的线索。从这点意义上来说，M.O.M.O.　同时为第一部与第二部的连接所生。

关键台词

“——モモは、人间じゃないから平气なんですね”（“……M.O.M.O.　，知道自己不是人类。”这句话有“即便知道自己是人类，也会保持冷静”的意思，但为了符合人物口吻，改成这样一句陈述句）

“——その名前、キライです”（“……我讨厌，这个名字。”）

“ずっと考えてました。何故私达は生まれてきたのかな……って”（“一直在想，我们是为了什么而‘出生’的呢。”）

“ママ——研究所に归りたい——”（“妈妈……真想回到研究所呀……”）

“そうだ。ジギーって呼んでもいいですか？ジグラッドを缩めてジーギーィ”（“就这样.叫你ジギー好吗？把ジグラッド简称为ジギー”）

ジギー（ジグラッド8）
C.V.江原正士
性别：MAIL
年龄：外表30岁
身高：191cm）

30岁因公殉职的联邦警察代1875特殊作战指令部分遣队队长，按照生前的愿望，在98年之后以合成人的形态“复活”，现在所属于接触小委员会，受ユリ命令而去解救M.O.M.O.　。许多BBS上都认为这是个存在感较弱的角色，也许只有M.O.M.O.　把他叫成“ジギー”时，他的那段回忆才能让人留下比较深刻的印象。他以前所能做到的是给自己孩子一条机器狗作为宠物（他孩子说过这样一句话“如果是条真的小狗就好了。”可见那个年代里，漂流在银河之中的人们身边的自然朋友已经剩下不多了），而现在，他也只是一直忠于自己保镖的职守，以沉默为先知，带着生前作为人的思想意志，对其他几个心路迷茫的同伴来说，却是一棵足以倚靠暂歇的大树。可想而知，如果没有这个角色的存在，其他走在各种矛盾边缘，又多半是懵懂少年的角色，如何脱离精神失衡的危险。

关键台词

“——なるほど。あの百式レアリエンにはU-TIC机关创设者がのこ遗した膨大な研究データが记录されている、と”（“……确实。百式观测器是U-TIC机关创立者为保存下庞大研究数据而产生的。”）

Jr.
C.V.川崎惠理子
性别：MAIL
年龄：外表12岁
身高：140cm
体重：38kg

必须承认，第一部留下了太多的悬疑和未展开的线索。结局天之车爆炸后，阿尔贝特为什么会说出“我的目的已经达到”这样一句话，相信会是第二部的一大关键。有人抱怨后半部分Jr.的戏份过重，甚至抢夺了主人公的风头，然而，这确实是必然的。围绕着Jr.（赤化）和阿尔贝特（白化）以及ガイナン（黑化）这三个“同胞兄弟”之间的关系（就好像《METAL GEAR》里solid、liquid和Big boss那样），使ヨアキム之谜的重要性进一步突出。从表面看来，财团领导的身分赋予了这个孩子一些大气，然而洞悉阿尔贝特计划以及ミルチア纷争遗留下的种种危机，却使这个“孩子”承载了太多的负担。也许在他交给M.O.M.O.　护身符的时候，许多玩友会直觉地引申到世俗感情并进一步地感叹高桥玩人（两个孩子呀！），然而，手上带着型号的刻印，眼里容纳了太多非人类的悲惨命运，并且怀着知晓许多真相的先知般的悲哀，高桥再也无法做到削弱他的戏份了。其实照第一部所涉及到的线索和已经展开的故事，把Jr.称为真正的主人公也不为过，他实在是方方面面矛盾和戏剧冲突的核心。

关键台词

“やめとけよ、お荐めしない”（“快停止吧，别再继续下去了！”）

“旧ミルチア纷争”（“以前ミルチア的纷争……”）

“本を读めよメリィ。乐しいぜ”（“好好读书吧，梅莉。那是很快乐的。”）

“グノーシスより怖いもんなんか、この世の中に山程あらぁ”（“比グノーシス更为恐怖的东西，这个世界上到处俱在。”）

在第一部中，还有许多配角都起了非常重要的作用，其性格内涵和人物命运都有了很曲折的展现，比如中佐アンドリュー的命运，以及他额头与ゾハル同一的刻印（希伯来字母中的第一个，发音短促的“a”），都直指故事中心。另外卯月家发生的悲剧以及那女孩（教堂遇见的那个），甚至就像巴吉尔这样表面单纯的反面角色，其内在都有很多可挖掘之处。限于篇幅，和笔者理解的深度，不敢一一多作分析，在没有完全掌握第一部和第二部故事之前，任何的猜测都有可能将我们引向歧途。希望在下一次，换一种方式跟大家继续深入探讨。

诺梅杂志&3DM.MV
www.plumbook.cn

文：D·S

DC	AQUAPLUS	AVG	1人
	2001年8月9日发售		12格
GD-ROM ×2	对应VGA		

漫画同人会

立川郁美　(IKUMI TACHIKAWA)

Personal Profile

年龄：?
身高：?
三围：?
血型：?
兴趣：?

一直在背后倾慕和树的立川，是一位患有贫血症的中学生。因为身体极为虚弱的关系，电子邮件就是她与朋友之间进行联系的惟一途径。虽然到最后立川终于出现在和树面前，可是这次的出现，是要与和树道别，因为她将要到国外接受心脏手术……

攻略要点：少与其他女孩子接触；每月COMIC PARTY结束后，必须要回复立川的电子邮件；同人志评价等级高；制作同人志的选材以游戏角色扮演类为主。

日期	场所	事件
序幕	—	序幕中顺序选“ええい，男は度胸だっ！”、“……いや，俺の气のせいだ”、“まさか正梦?”、“著ガえていいのかな?”、“うん”、“わからん”、“一应ある”、“おそらくは”、“当然”、“彼女に加势するのが男ってもんだな”、“咏美をなだめるか”。
序幕	COMIC PARTY会场内	遇上谜之男。
5月6日	COMIC PARTY会场内	和树收到立川送的花。展销会完结后，在电子邮件中选“花の件の礼はしておいたほうがいいだろ”回礼给立川。
6月3日	COMIC PARTY会场内	货运员前来购买和树的同人志。
6月10日	アルバイト先	遇上谜之男。
7月8日	COMIC PARTY会场内	货运员前来购买和树的同人志，并从他那里得到立川送的曲奇饼。展销会完结后，在电子邮件中选“一应，クッキーのお礼はしておこう”回礼给立川。
7月22日	自宅	货运员前来交给和树一个立川送的小包，当中选“とりあえず，行ってみるか”，约定7月29日到海滩。
7月22日（下午）	游戏机中心	遇上谜之男。
7月29日	海滩	选“海で泳ぐか”，谜之男出现。
8月10日	冢本印刷所	千纱想要和树帮忙在印刷所的工作，选“それは俺の手に负えないよ”拒绝她。
8月11日	自宅	大志前来约和树一起参加夏日祭，选“行ってみるとすっか”。在夏日祭中，遇上了谜之男。
8月12日	COMIC PARTY会场内	货运员前来购买和树的同人志。
9月16日	COMIC PARTY会场内	货运员前来购买和树的同人志，并从他那里得到立川送的曲奇饼。展销会完结后，在电子邮件中选“一应，そのお礼もい书ておこう”回礼给立川。
10月21日	COMIC PARTY会场内	大风天气里，和树的同人志不知何人帮他送来，而在会场内就遇上了谜之男。展销会结束后，选“それとなく，メールに书いてみよう”。
11月25日	COMIC PARTY会场内	和树向货运员询问上个月COMIC PARTY中所送的货物寄件人是谁，当中选“立川さん?”。展销会结束后，选“俺も会いたいなんて，书いていいかな?”
12月23日	自宅	收到立川的电子邮件，表示明晚在公园会面，选“会いたい”回复给立川。
12月24日	公园	来到公园才发现等待和树的是谜之男，更声言叫和树辞去绘画同人志的工作，这时选“くそ！このまま引き下がれるか！”，然后再选“いやっ！あくまで战う！”。
12月29日	大学	发现一位身穿病人服的少女在树上（幽灵?），而她所眺望的方向正是讲义室。
12月30日	COMIC PARTY会场内	南告诉和树在会场内有女子晕倒，然后谜之男前来将曲奇饼交给和树，并购买他的同人志。展销会结束后，收不到立川的电子邮件……
1月1日	神社	和树与大志到神社参拜，当中遇上谜之男。
1月27日	COMIC PARTY会场内	不见货运员前来，也收不到立川的电子邮件。
2月14日	公园	深夜，谜之男来到和树家中问他喝不喝酒。然后，两个人在公园里，谜之男询问和树喜不喜欢冬天的夜空，答“まぁ，嫌いじゃないです”，接着他再问和树有没有喜欢的人，答“いまのところ，いないいど……”。
2月24日	COMIC PARTY会场内	展销会结束后，COMIC Z的总编泽田真纪子到来并表示对和树所绘画的同人志有兴趣，选“俺はプロになりません”拒绝她。
3月29日	自宅	收到无言的电话……
3月31日	COMIC PARTY会场内	CP结束后，谜之男来到，而在会场前，遇上一名拿着曲奇饼的少女，选“このコのためになかしてあげたい”，接着再选“俺はホントのことが知りたい”。

ENDING

www.plumbook.cn

樱井朝日【樱井あさひ】 (ASAHI SAKURAI)

Personal Profile

年龄：?
身高：?
三围：?
血型：?
兴趣：?

日本艺能界有名的OVA声优，是继立川之后第二位和树的女FANS，最后她为了做个普通的女孩子，自由自在地生活，并与和树可以真真正正地约会，而决定退出演艺圈。

日期	场所	事件
5月6日	COMIC PARTY会场内	一位少女来到和树的摊位前，选“いっしょに探してやるか”。
6月3日	COMIC PARTY会场内	举动古怪的少女再次来到和树的摊位，想要和树的同人志?选“どうも，なんか违うよな”，少女的哭泣声，惊动了大志前来，选“恶い！ちょっと店番赖むっ！”。会场外，选“べつにいいんじゃない”，得知少女的名字……“モモちゃん”?上午购买同人志时遇上モモちゃん。
6月6日	自宅	看见电视正在播放OVA《Card Master Peach》。
7月8日	COMIC PARTY会场内	モモちゃん来到和树的摊位，交谈中，她的手机突然响起，选“とにかく，携带をなんとかすりゃ！”。然后，モモちゃん说不会在下个月来参观CP展销会。
7月31日—8月3日	アルバイト先	兼职中，从大志那里得知关于樱井朝日的签名会，选“そうだな。后学のために会っておくか”。
8月3日	自宅	收听樱井朝日的节目。
8月5日	アルバイト先	樱井朝日来大志的店铺参加开幕式，当中选“运命を自ら切り开いてこそ男！”，和树首次与樱井朝日见面……
8月12日	COMIC PARTY会场内	上午购买同人志时遇上モモちゃん，她的发型与之前好像不同，选“间违ってたら，谢ればいいか”、“じゃ，俺と见てまわらない?”。交谈中，馆内广播呼叫樱井朝日的名字……得知モモちゃん就是樱井朝日，接着选“别にそんなこと气にしてないけど”，得到她的Concert入场券以及电话号码。然后，到“Concert会场”观看樱井朝日的迷你演唱会。
8月18日	自宅	打电话给朝日，和她在下周星期六约会，选“デートできたら，よかったんだけどね”。
8月25日	公园	按照约定在公园等待朝日，然后到漫画茶室，当中选“ちょっと想象つかないな”，“别にいいんじゃない”，“真剑に考えてるなら，大丈夫だよ”。
9月5日	大学	从大志那里得知朝日会来参加10月20日的学园祭。
9月16日	COMIC PARTY会场内	朝日手持画集来到和树的摊位，选“なんか描いてあげたほうがいいかな”。
9月23日	自宅	晚上，朝日前来探访和树，选“お茶でも饮んで行”。
10月2日	大学	好像见到朝日，是幻觉?选“幻觉じゃない！”
10月20日	大学	今天是朝日在大学举行演唱会的日子，选“よし，行ってみるか”。演唱会中，顺序选“あさひちゃんの力になれれば”，“声をかけよう”，“あさひちゃんが恶いんだから”，“そこまで言うなら……”。演唱会完结后，选“そうだね，どこか行こうか?”，到漫画茶室，当中选“あさひちゃんの力になれないのか?”。然后，和树带朝日到黄昏夕阳下的草地上，当中选“俺のために歌ってくれたんだ”。
10月21日	COMIC PARTY会场内	朝日来到和树的摊位前，表示想将他的同人志OVA化，选“俺のマンガにそんな价值は……”。
10月28日	自宅	打电话给朝日约她在公园见面，选“大丈夫か”，然后两人到酒店唱卡拉OK。
11月2日	自宅	晚上，朝日打来电话，约和树明天约会，选“そうだ，どこかに诱ってあげようか?”，“大丈夫か”。
11月3日	公园	到了约定的时间，来到漫画茶室。之后，朝日好像十分疲劳，选“公园で休もうか?”。
11月25日	COMIC PARTY会场内	朝日来到和树的摊位，帮忙售卖同人志，选“やってもらってもいいかな?”。
12月1日	自宅	朝日打电话给和树，说她圣诞节要出席忘年会……
12月5日	自宅	打电话给朝日，约她明日一起到游戏机中心，选“じゃ，今度，一绪に行ってあげようか?”
12月8日	自宅	大志来到和树的家中观看电视节目《Card Master Peach》。
12月9日	游戏机中心	玩哪种游戏?选“格ゲーにしとくか”。
12月24日	自宅	朝日竟然不出席忘年会，而拿着曲奇饼前来探望和树，选“う、うん……いいよ”。然后朝日在杂志上看到报道圣诞节的事，选“俺は今日を特别な圣诞にしたい”。经过圣诞节这难忘的一晚，两人已经成为一对恋人……
12月30日	COMIC PARTY会场内	与平时一样，朝日来到和树的摊位帮忙。
1月1日	神社	与朝日到神社参拜，然后，朝日在大志的店铺中看到くモくモ公仔，选“买ってあげよう”，送给她。
1月6日	自宅	朝日带着曲奇饼看望和树，接着帮忙制作绘画原稿。翌日清晨，朝日做早点给和树吃。(发生条件：绘画原稿)
1月27日	COMIC PARTY会场内	朝日将一张春季CP的“樱井朝日演唱会”的入场券交给和树，选“いいよ，春こみ以外で会えればいいんだし”，并约定在情人节约会。
2月14日	公园	朝日迟到，她的电话也打不通，选“もい少し待っていよう”，“まだ待っていよう”，等了那么久，朝日终于来了，选“……やっぱり，待っていてよかったな”，之后两人激情相吻，当中选“じゃ，もう一度してあげようか?”。
2月24日	COMIC PARTY会场内	朝日来到和树的摊位，问他白色情人节有没有要事选“ああ，よかったと俺も思ってる”。然后，朝日约和树在当日约会，选“じゃあ，俺も何か用意しないとな”。
3月14日	车站前	在会见朝日之前买礼物给她，选“オーソドックスにクッキーでいいか”。然后到漫画茶室会见朝日……
3月24日	公开录音会场	选“一かハか强硬手段に诉えてみるか”，强行冲入会场内……
3月29日	自宅	晚上，收看朝日出演的节目……
3月31日	公开录音会场(Concert会场)	到Concert会场，选“会いに行こう”，然后选“あさひちゃんに勇气をっ！”，朝日对着FANS们向和树告白，并决定为了他而退出演艺界……

ENDING

3DM-SMV
www.plumbook.cn

御影昴【御影すばる】 （SUBARU MIKAGE）

日期	场所	事件
5月6日	往COMIC PARTY途中	在车站前碰上谜之少女，选“天からの贈り物？”
5月6日	COMIC PARTY会场内	购买同人志时，看见刚才碰面的少女，接着和树对她的同人志的评价答案是……选“とにかくほめよう！”。之后，选“いいよ”，答应与她结合成一组。从这之后，便得知她的电话号码及姓名。和树回到家中，打电话给昴，选“ないな”，星期日到她的家里。
5月13日	昴的家	一起制作同人志。
6月3日	COMIC PARTY会场内	选“ないな”，昴星期日到和树家一起绘画同人志。
6月9日	昴的家	选“少し手传おうか”，帮忙绘画原稿后，两人到公园散步……
6月10日	自宅	昴来到和树家中一起绘画同人志。
6月16日	自宅	和树喜欢机器人吗？选“俺はメイドさん人形のほうか”。
6月17日	自宅	晚上，昴带着昨天提到的机器人来给和树看……糟糕！给瑞希发现有女孩子来到和树家中！
7月8日	COMIC PARTY会场内	夏季CP犯罪计划警告！？
7月19日	自宅	晚上，昴打电话来约和树明天到海滩，选“いいよ”。
7月20日	海滩	与昴在海中畅游。
7月29日	自宅	打电话给昴，她叫和树到事务所，探讨夏季CP安全对策的会议，选“行ってみよう”。
8月10日	自宅	晚上，昴打电话来告诉和树明天到会场，选“别にいいよ”。
8月11日	COMIC PARTY会场内	要今夜留守会场？选“俺も泊まるか”。然后，选“すぱるを诱っだほうかいいな”，约昴一起参加夏日祭。
8月12日	COMIC PARTY会场内	敌人终于出现，炸弹的位置？选“咏美のサークル”，接着昴和敌人在天台展开对决，昴身陷险境，选“死んでも助ける！”，舍身救助她，然后凭着两个人的爱与正义的力量（！？），终于成功地将敌人击退。
9月16日	COMIC PARTY会场内	《COMIC Z》的总编对昴的同人志的评价是完全不合格，选“信じられる！すぱるの可能性を！”→“あるに决まってるだろ！”。来到公园，昴对自己毫无信心，选“そんなこと言うな！”……
9月23日	昴的家	有没有恋爱经验？选“すぱるかそこまで言うなら……”。然后，便开始体验约会的练习……
10月6日	自宅	昴前来叫和树检查她的稿件，选“いや，そんなことないよ”。
10月19日	自宅	昴前来与和树一起到家本印刷所交稿。此后，和树约昴明天参观大学祭，选“诱おう”。
10月20日	大学	和树与昴参观大学祭。
10月21日	COMIC PARTY会场内	找由宇为昴特训，选“彼女にお愿いしよう”。（从此每周假日要到昴的家中走一趟，次数越多越好。）
11月23日	昴的家	选“干部を狙おい”。
12月1日	自宅	昴来帮忙，选“そんなことないよ”。此后，不知不觉中昴发现已经深夜了，便决定在和树家中暂住一晚。当和树看到昴已经睡着，心中竟然想……偷吻！？选“ダメに决まってるだろ！”（发生条件：假日绘画原稿）
12月2日	自宅	打电话给昴，约她在圣诞节约会。
12月24日	自宅	圣诞节当晚，昴带着自制的圣诞蛋糕来到和树家。
1月1日	自宅	正月，昴来约和树一起到神社参拜。和树的新年愿望是？选“すぱるといつまでも一绪にいたい”。
1月5日	自宅	打电话给昴，约她一起到游戏机中心玩。
1月27日	COMIC PARTY会场内	CP结束后，由宇询问和树对昴的感觉，选“たぶん，好き”。
2月24日	自宅	清早，昴打电话叫和树先到会场。
3月2日	自宅	得知昴失踪了……
3月3日	自宅	打电话给由宇请求帮忙，此后在她的故乡终于打听到昴的下落。
3月23日	神户	选“すぱるかいないとダメだ”，“あした，またちゃんと谢ろう”。

ENDING

Personal Profile

年龄：17岁
身高：154cm
三围：B 80cm、W 56cm、H 80cm
血型：O
兴趣：看动画

与和树一样，在春季CP展销会初次踏足同人志世界的新进同人作家，活泼开朗，注重礼仪，正义感比任何人都强，不过绘画的实力就……

see you next time,
love forever!

《漫画同人会》迎春攻略到此结束，谢谢观赏！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

沉默的遗迹 四狂神战记外传

GBA	TAITO	RPG	1～4人
	2002年3月8日		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

短短一个星期，LIKY硬是将这个游戏打穿，并完成这篇攻略，可以说是耗尽心力，其间每每遇到难题无法解决时，以头抢地，不胜其苦。游戏变态的不是谜题，而是剧情的推进往往毫无任何提示，经常不知道下面该往哪里去了。不过大家现在就不用担心这个问题了，因为LIKY已经为大家作了“排雷兵”，有了这篇攻略，任何难题都不在话下了。

主菜单

アイテム	道具
ステータス	状态
Sアイテム	剧情道具
そうび	装备
とくぎ	特技
こうたい	交换队员
モンスター	怪物
かんきょう	环境

环境：

信息速度	慢	普通	快
光标类型	自动返回式		记忆式
图鉴			

战斗菜单

换人
战斗
逃跑

魔法/特技
道具　攻击　防御
IP特技

要点

1. 游戏的存档方式：游戏只有在教会中才能存档，平时只能中断（按START键）。

2. 在教会中第一项“きろく”是存档，第二项是复活，第三项是解除中毒或诅咒（受诅咒的武器和防具装备后不能取下，只能在教会中取下）。存档后要注意，第一次是问你是否覆盖上次的进度，第二次是问你是否结束游戏，此时要选择“いいえ”才会继续游戏。

3. 游戏中经常能碰到“炼金术士”，他们会教你一些道具的制作方法，有点类似于《永恒传说》中的料理人。在“グルベリック村”有冶炼屋，当你得到道具的制造方法和所需材料后就能在这里造出道具。

4. 游戏中除了BOSS外所有的怪物都能够捕捉，捕捉怪物的工具就是被称为光碟（ディスク）的道具，光碟的种类大致分为7种，洞窟（どうくつ）、山（やま）、森林（もり）、荒野（こうや）、海（うみ）、塔（とう）、异次元（いじけん），用来捕捉不同地形的怪物。

用光碟捉住的怪物，每个人都可带一个在身边，其他的都放在“グルベリック村”的怪物屋（最多放16个）。在怪物屋可让怪物之间互相复制特技，但是提供特技的怪物会因此消失。另外，当怪物的等级达到一定程度，使用特定的道具能使它进化。

4. 战斗中受到伤害时IP值会积蓄，蓄满时可以与带着的怪物合体（怪物必须在战场上），但合体的怪物必须是完成体（2颗星以上）。与弱小的敌人战斗时，IP值基本不会上升，

5. 古之洞窟：在“グルベリック村”左边有一个“古之洞窟”，这个迷宫与主线剧情无关，难度极高，迷宫采用随机变化的系统，共有60层，只能携带10种道具进入，中途不能开启主菜单（每过一层才行），如果死在迷宫，身上的所有道具都会丢失，每一层都会有一个BOSS守住前进的楼梯。在迷宫中得到道具“てんへのいのり”后，按SELCET可以使用，使用后可直接回到地面，下次再挑战时可以选择先前曾去过的那一层。

6. 与敌人遭遇一定要注意方向，面向敌人的后面或侧面开战时就能产生“先制攻击”，相反，自己的背后或侧面卖给敌人时则会产生“不意打”，这样敌人抢先攻击。建议与敌人快相遇时，调整好方向，站在原地挥剑，等敌人上来，这样容易出现“先制攻击”，使战斗对我方有利。

7. 在迷宫中的基本操作：A键是推箱子、举坛子等基本动作；B键是使用个人特技；L键是换人；R键是原地转向。

8. 关于职业：游戏中可以拜不同职业的人为师而成为那个职业的弟子。随着经验值的增加，所习职业的熟练度会有3个阶段的上升，见习（みならい）、上级（じょうきゅう）、掌握（マスター），所习得的特技也会慢慢增加。某些职业掌握后还可以修行上级职业，如掌握“剑士”职业后便可修行“剑豪”。

攻略开始

巴塞兰特（バーセライト）村

今天是个重要的日子，因为伊祖（イジュ）要去城里参加“猎人试练”，成为猎人是伊祖一直以来的梦想，从很早开始，他就憧憬着能成为像他父亲那样伟大的猎人。

“真的要去接受考验成为猎人吗？”

“是的！”

“……越来越像你父亲了。”母亲沉默了一会。

刚从母亲手中接过她亲手做的衣服（てづくりのふく），托玛（トーマ）就怒气冲冲地冲下楼来：“有那样叫人起床的吗？丑小子！”看来，刚才一脚将他踹下床让他生气了，不过，幸好母亲在一旁打圆场，也给了他一件新衣服，他才平息下来。

托玛是伊祖最好的朋友，他们从小一起玩到大，这次去参加“猎人试练”，托玛也是有份的。

为了避开那个罗嗦的村长，托玛决定从另一条路走，他们商量好在城门口会合。倒霉的伊祖被村长“逮”住，耐着性子听他一通“呱噪”。

来到城里会合后，很快他们便接受了主考官的考验——ルキーの洞窟。（之前可以改名和选择衣服的颜色）

ルキーの洞窟

这个迷宫的敌人不是很强，注意一点，有些门是必须要消灭房间内所有敌人后才会打开的，迷宫中还有个地方需要用坛子压住开关，按A键是举起和放下坛子，按住R键是原地转换方向。不久就能得到”石碑的碎片”（せきひのかけら），然后返回到刚开始的大石碑跟前，选择使用（在剧情道具那一栏），打开门。途中有个地方压住两个开关，门打开后可得到“洞窟光碟”（どうくつディスク）。在有木桩的地方用到托玛的特技甩鞭子就能顺利过去，不久来到一个有很多空宝箱的地方，要除掉草才能找到继续前进的道路。在最底层，刚打开一个石棺，BOSS就蹦了出来，一场艰苦的战斗开始了。（BOSS的HP有180左右，需要耐心应付。）

打败了BOSS，伊祖在石棺的底部发现了一段古怪的话，虽然不太明白什么意思，但还是硬记了下来。出来后爬上旁边的树藤，然后原路返回，刚一出洞窟就被士兵带到了国王的面前，在正确回答了国王提出的3个问题后（其实

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

就是有关刚才在石棺上看到的那一段文字，正确的选项为2、2、1)，伊组和托玛终于得到了梦寐以求的“猎人之证”(ハンターきょかしょう)，从此，他们就成为了真正的猎人了。

去王国的路·南（王国への道·南）

向母亲短暂告别后伊祖和托玛就出村了，目标是格鲁贝里克(グルベリック)王国，因为那里有一个猎人冒险的天堂——古之洞窟。在去那里的的途中有不少断层，幸亏有托玛的鞭子帮忙，才得以顺利前进。在一个山洞里打败一只蜘蛛怪后，路上被蛛丝挡住的道路也能通过了。

格鲁贝里克（グルベリック）

来到格鲁贝里克，托玛急着要去找他的爷爷，伊祖便在村中随便转了转。这里可真够繁华的，各种设施都有，上方的大厦里面有怪物屋，出售各种种类的光碟，如果有钱就买一些吧。还有一个接受委托的地方，完成任务后可获得酬金。在二楼还有拜师的地方，有剑士（攻击系特技）、魔术师（辅助魔法）、僧侣（回复魔法）、盗贼（偷盗）、武斗家（速度快）、妖术师（攻击系魔法）等几个职业。

在右边的小屋子找到托玛，看到他与他爷爷因为什么而争吵起来，托玛赌气出门，他爷爷很是担心托玛轻浮冒失的性格，叮嘱伊祖以后要多多照顾他。

村子左边是“古之洞窟”，右边是“海港”。在“古之洞窟”有人挡住门口，说是因为没有“传送球”，不让进，两人只能返回。返回时突然看到有个家伙抢东西，那个被抢的女子也受了伤。身为猎人了，遇到这种事情怎能不管呢?两人分头行动，托玛带那受伤的女子回旅馆，而伊祖则去追赶那个盗贼。那个狡猾的家伙在村中到处躲藏，伊祖紧追不舍，一直追到右边的海港，盗贼却一下子不见踪影了，从旁边的老头得知他上了海盗船，他好像是海贼一伙的。回到旅馆，托玛已经将那个女子安顿好，而且道具店的老板巴加(バーガー)也送来了药。

那女子非常着急，她说被抢走的东西对她来说非常重要，一个是“封门石”，一个是“黄色解读石”(黄色のかいどく石)，大家商量后，决定潜入海盗船去取回来。

从岸边跳上海盗船，不要被人发现。经过一个房间时听到海盗们在谈话，他们已经将一个石头卖给了村中的富翁卡内亚玛尔（カネアマール），可恶。大家仔细搜索，总算将“黄色解读石”找到。

回到旅馆，大家再次商量，决定去参加卡内亚玛尔家的拍卖会，那块“封门石”肯定会在那里出现。这时那个女子才向大家作了自我介绍，原来她叫鲁碧乌斯（ルビウス）。

进入地下拍卖场必须要“会员券”(かいいんけん)，这倒是个难题，不过听说卡内亚玛尔的独子卡内亚玛尔Jr最近迷上了酒馆的舞女玛林（マリン），不如从玛林那里入手吧。

酒馆中，玛林的一支舞蹈博得众人的阵阵喝彩，那个卡内亚玛尔Jr在一旁尤其激动，看来他真的为玛林着迷了。上去找他搭讪，听说伊祖想要会员券，他一口答应，不过他提出一个条件，要伊祖帮忙弄一件特别的礼物来，他要将礼物送给玛林。

什么特别的礼物呢?酒馆外的女孩提示说：“送礼物给女孩子，花是最好了。”对，送花。伊祖想起那个罗嗦的村长最喜欢种花了，不如去他那里买吧。

回到巴塞兰特村，花了50块钱找村长买下了一枝名叫“プリフィア”的花。

卡内亚玛尔Jr看到这枝花非常满意，但是他还不好意思自己送，非得要我们代劳，托玛大为不满，但为了会员卷，只得忍下。花送出去了，那个家伙竟然还不满足，又拿出一封情书要我们送，托玛实在看不惯那个花花公子的做法，独自离去。伊祖将情书交给玛林，终于得到了会员券。(此后，村子左边的“古之洞窟”可以进入了。)

在卡内亚玛尔家的门前，鲁碧乌斯赶来加入，并带来了500元去参加拍卖。在拍卖会的现场，经过一番激烈叫价，伊祖终于以500元的高价买下了“封门石”(鲁碧乌斯算得可真准)。

这里的事情已经了结，鲁碧乌斯说她要到卡鲁那克(カルナック)村的引导之塔（道きの塔）她邀请伊祖一起同行，伊祖正想四处冒险，便爽快地答应了。

美拉火山·东(メラの火山·东)，

去卡鲁那克村必须穿过美拉火山，一路往上爬，中途山上突然落下大石头，阻断了退路，不久又发现前方的吊桥又断了，难道就这样被困住了吗?仔细调查，伊祖在吊桥右边的草丛中发现了一个隐藏的地洞，看来天无绝人之路啊！这里面好像是火山的内部，到处是岩浆，小心不要掉下去。有一处需要消灭全部3个敌人后门才会打开，应该先走到下面的敌人处，不久见到BOSS，是3个火鸟，HP都有90左右。

出洞时发现已经到了吊桥的另一边，继续前进。如右图，一定注意这里可以下去。

卡鲁那克村（カルナック）

来到卡鲁那克村，这里是个沙漠中的村子，常年处于干季，严重缺水。伊祖向村民打听到不少情报，最近这里总是发生女子被绑架事件，似乎有怪物在村子中出没，搞得村民人心惶惶。另外村子旁边有一座塔——引导之塔，是太古的遗迹之一。(村中还有一位药师，能拜她为师。)

为了去引导之塔，伊祖和鲁碧乌斯试图穿过村子南面的沙漠，但是没走出多远，鲁碧乌斯就被炎热的天气和恶毒的太阳烤晕，幸亏遇到一个名叫艾拉（アイラ）的少女，她将鲁碧乌斯扶回她的家中，清凉的水使鲁碧乌斯渐渐恢复了体力。

艾拉是在卡鲁那克村卖水的女孩，她经常帮助那些在沙漠中倒下的人。同艾拉一起刚回到村中，就听闻又有女子被绑架，随众人一起追击到村子右边的山洞，找到敌人，村民们完全不是那个怪物的对手，一个个都打跑了，伊祖和鲁碧乌斯急忙上前与之开战，轻易便将他打倒，此时才发现他是一个与怪物合体过的人，与他的对话中，大家发现他本质是不坏的，果然，他回到山洞中将抓走的女孩都放了出来，最后从山洞中走出来的是一个绿头发的女孩，伊祖一见到她就躲起来。

“伊祖，你躲起来也没有用，我已经听说了，你和托玛都已经成为猎人了，我也要成为跟你们一样的猎人。”

旁边的鲁碧乌斯奇怪地问道：“伊祖，她是谁?”

“我叫拉米（ラミ），和伊祖、托玛是从小就在一起的好朋友。”她突然口气一变，充满敌意地问鲁碧乌斯：“那么，你又是谁呢?怎么会和伊祖在一起?”

“我是鲁碧乌斯，伊祖和我要一起去引导之塔。”

“哦！真的吗！我也要去。”听到要去冒险，拉米一下子兴奋起来。

拉米加入，她的特技是点火。下一站就是引导之塔。

引导之塔（道きの塔）

在门口点燃两个烛台后，吊桥出现。此后白色的石头可以推开。塔中有不少石碑，上面那些古代文字都要由鲁碧乌斯来阅读，上面记载的都是关于圣地的事情。如右图，这里必须从中间的地洞掉下，正好踩下机关，门才能打开。最终来到塔顶，一个巨大的纹章周围有4个龙形的石像，每个石像的跟前都有一个孔。鲁碧乌斯解释说：将“解读石”和“封门石”组合起来，不断转换方向组合出正确的文字，然后放入石像前的小孔中，通往圣地之门就会开启。按照她所说的方法，伊祖组合出文字——“通往圣地的门开启之时”。(在左下角石像的孔跟前，选择剧情道具那一栏，将两块石头组合，先按START键阅读，再按L或R转换方向，转成如左图所示的方向，按A键决定。)

突然一道闪电落下，伊祖倒地不起……

卡鲁那克（カルナック）

当伊祖醒来时，发现已经在卡鲁那克村的旅馆里，鲁碧乌斯和拉米都在跟前，而且托玛也赶来了。

“对不起，伊祖，都是我不好，让你受了伤，还受了诅咒。”鲁碧乌斯充满

电脑杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

歉意地说道。

感觉到身体似乎已经没什么大碍，伊祖便安慰道："鲁碧乌斯，你不用自责，我没事。"

"那座塔到底是什么？"拉米在一旁问。

鲁碧乌斯沉默了一会儿，说道："那座塔是太古的遗迹之一，是通往圣地之门……我其实是那扎雷（ナザレ）村的巫女，那扎雷村是祭祀太古之神的村子，那两个"封门石"和"解读石"是我们村子流传下来，是开启通往圣地之门的钥匙，但是由于'封门石'和'解读石'的数目不足，所以……我不该强行去尝试的……"

"为什么要打开圣地之门呢？"

"你们应该听说过东北的军事国家古拉赛（グラッセ）……事情的起因是源于一个来到古拉赛的男人……那个男人叫拉格尔（ラゲール），他的身世以及他从哪里来，没有谁知道。当时，古拉赛王家力量衰退，内战频频。那个男子将古代魔兽的力量赋予了古拉赛国王，使原本死去的国王重新复活过来。随后，借助了那男子的力量，国王很快将反叛军镇压了，衰退的国力重振了，古拉赛又成为了军事强国，开始威胁其他国家。但是，被拉格尔用来作为力量之源的魔兽只是一个不完全的形态……"

"在很久以前，由于古代魔兽拥有过于强大的力量，它的两个身体和魂魄被古代之民分别封印起来，得到了魔兽一半身体的拉格尔，为了寻找魔兽另一半身体和魂，帮助古拉赛王恢复国力，目的只是让他们来帮助自己来寻找那一半的身体和魂，于是，古拉赛开始了不断地对外侵略……魔兽并不是人类能够操纵的，在圣地里面，封印着魔兽的魂，我要做的就是在魔兽成为完成体之前将它半身和魂封印起来……伊祖，我不知道诅咒解除的方法，或许长老知道一些东西。"

托玛："那长老在哪里？"

"穿过鲁西埃雪山（ルヒエの雪山），有一个隐藏的小村，那就是我的村子那扎雷，那里一直都是培养神官的地方，长老就在那里。"

托玛："好，决定了，下一站就是那扎雷。"

鲁西埃雪山（ルヒエの雪山）

雪山上的坛子先要用火烧，再用剑砍。雪地里有许多看不见的冰窟窿，如果掉下去要不断转动方向健，一段时间后才能出来。前进的途中，天上总是掠过一只大鸟的影子，众人并没有在意，但是就在大家毫无防备之际，那只大鸟突然掠下，鲁碧乌斯一下子被它抓走，大家急忙追赶。注意右图，白色的地方可以爬上去，有向下箭头的标记的地方可以跳下来。追到半山腰时，山上掉下来一个人头。

托玛："难道已经……"

拉米："说什么呢，快点走。"

终于爬到山顶，鸟巢边上，鲁碧乌斯趴在那里，众人正待上前，那只大鸟飞了回来，正好找它算账。

打败那只讨厌的大鸟，大家上前扶起鲁碧乌斯，还好，她平安无事，继续赶路吧！下山后向左前进，那扎雷村终于出现在眼前。

那扎雷（ナザレ）

由于处于雪山的包围中，村子到处弥漫着薄薄的雾气。（村中能拜大僧侣为老师）

"鲁碧乌斯，您回来了，长老正在神殿等着您。"

大家加快了脚步，进入了村子上方的神殿。

长老仔细检查了伊祖的伤势："诅咒的印记扩大了，我也不知道解除之法，只有到圣地去了，那里是魔兽之魂的沉睡之地，如果能打开那道门，进入里面或许能知道什么，如果能接受古之民的血的清洗，诅咒或许能解除，"

"鲁碧乌斯，你陪他们去吧……伊祖，鲁碧乌斯能够阅读那些太古的文字，会对你们有帮助的。首先你们要去那鲁比克（ナルビク），那里同样是太古之神的祭祀之村，那里应该有你们需要的东西。"

这时有人来报告："格鲁贝里克被古拉赛侵略。"

听到这个消息后托玛心急如焚，他担心起他的爷爷。大家决定先回格鲁贝里克去看看那里的情况。由于去那里的道路都被古拉赛的士兵封锁了，不能直接过去，所以只有找别的通道了，听说生活在地下的"ホビット族"的人知道那个通道，现在就先去找他们吧！

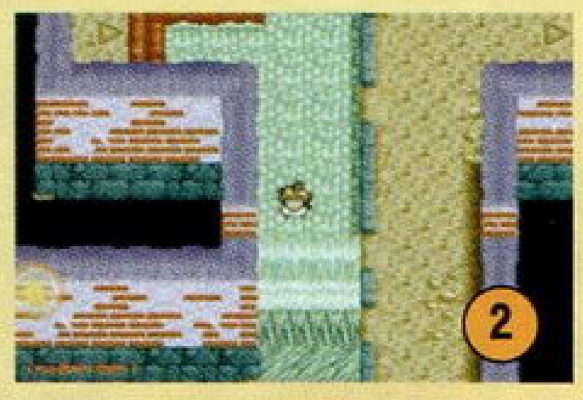
古井户

在格鲁贝里克附近有一口古井，从这里能通往"ホビット族"的人生活的集落。搬开坛子，进入下水道。在里面要注意打开闸门，使水流缓下来，这样才能继续前进。在第二个闸门那里，大家从怪物手中救了一个松鼠人，他说他叫巴（バウ）。不久，大家来到基达的集落（ジダの集落），挡在路口的那个人看到伊祖背着受伤的巴，立刻让开了道路，原来巴就生活在他们这个集落。（注意，之前如果没有救下巴，挡路的人是不会让开的。）

在地下找到族长时，他非常感谢大家救了巴，托玛直接向他问起去古鲁贝利克的路，族长说他虽然知道通道，但却不愿意带大家去，因为他们讨厌地上的人类，好在巴说服了族长，说他愿意带大家去，众人大为感激。

休息一晚后，巴加入，特技是锤子，能够打碎木桶和墙壁。

接下来的道路先要下水往下行，打开水闸，然后从上面穿过水门（图1），在这里往下（图2），顺着水流，进门后，到对面打倒敌人使门打开。进去后，骷髅头用巴的锤子敲碎，将两个坛子放在箭头的中央（图3）。



注意如果走错了路，巴会提示。

箱子推成如右图位置，打死敌人后上楼梯，然后打碎骷髅头，楼梯就可以上去了。但是前方有BOSS等着大家，小心。爬上楼梯，发现是从古之洞窟左边的井出来，总算来到了格鲁贝里克。不过刚进入到村中，就立刻被古拉赛士兵抓入大牢。

格鲁贝里克

大牢中，大家正在讨论怎么逃出地道，没想到看门的那个家伙插话了，原来他并不是古拉赛兵，只是古拉赛从别的村中抓来的人质，他并不想打仗，只想返回自己的故乡奥丁斯（オーデンス）。于是大家答应送他回奥丁斯，他便将牢门打开了，大家也知道了他的名字——凯恩（カイン），他是奥丁斯村长的儿子。他告诉大家，道具屋的前面有暗道，可以逃出格鲁贝里克。在离开村子之前，托玛要去看看他爷爷的情况，来到那个熟悉的小屋，看到爷爷平安无事地，托玛也终于放心了。

在道具店门前，凯恩找到暗道，但是巴却要离去，巴说他不想给大家添麻烦，只想在森林中过平静的生活，看来，他还是对自己这副半人半松鼠的样子感到自卑，他的话让道具店的老板巴加听到了，热心的巴加要巴就住在他的家中，巴答应下来。

草原之道·东

去奥丁斯村必须穿过草原，前行不久，道路被奇怪的植物挡住，旁边的路人建议从下面的小路走，也只能这样了。需要注意，草丛有缺口的地方有小路，许多道路就隐藏在这里。穿过错综复杂的小路，有一处地方要除去草，才会让坛子出现，然后用坛子压住开关。不久大家来到一处，突然发现附近都是那种奇怪的植物，拉米往前走了几步，发现大树怪物，大家急忙聚拢开战，胜利后那些奇怪植物全部消失了。消除了障碍，继续向左走，不久便到达奥丁斯，凯恩急不可耐地先回家了。

奥丁斯（オーデンス）

从村民那里得知，这个村的村长是个女的，她就是凯恩的妈妈。为了村子不被古拉赛毁灭，她将自己的儿子凯恩送到古拉赛作为人质。凯恩还有一个弟弟叫阿贝尔（アベル）。

大家来到右上方村长的家，看到凯恩正和他的母亲在对话。

证梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

“你怎么回来了？”

“……”

“你应该在古拉赛呆着，赶快回去。”

托玛大怒：“有这样的妈妈吗？儿子好不容易回来了，你却这样说。”

“这个无理的小子是谁？”

拉米：“对不起，我们是和凯恩一起回来的。”

“哦！给你们添麻烦了，凯恩，今天就算了吧，明天一早你就回去。”

凯恩一言不发地出门。

托玛大声质问：“为什么？村子比自己的孩子更重要吗？”村长不答。

在门外，大家看到了阿贝尔正和凯恩在一起。

阿贝尔：“母亲也是没有办法，孩子作为人质，不送出去村子就保不住，母亲也很为难的。”

凯恩：“村子是母亲的全部，包括阿贝尔……我没事，可是为什么我从没有得到过母亲一句温柔的言语？”

阿贝尔：“不对，母亲是想让你变得更坚强一点。”

凯恩：“你知道什么？你又不是母亲真正的儿子，”

阿贝尔：“……我明白，我并不是母亲真正的儿子……我想要去古拉赛，但是古拉赛的人是不会要我去做人质的，因为我不是村长的亲身儿子。”

看来他们兄弟之间的隔阂很深。

村子上方的老头认出了鲁碧乌斯是那扎雷村的人，他说起自己的村子旁边也有一个太古的遗迹，也是一座塔，但当大家向他打听详细情况时，他建议大家还是到村长那里去。

在村长家，村长告诉伊祖，村子附近的确有一座塔，但是现在谁也进不去，因为没有钥匙。

正在这时，一个叫赫伊兹（ヘイズ）的人报告：“村长，不好了！侦察的回来了，古拉赛的军队要向村子袭来了。”

众人大惊。村长拜托大家带着凯恩躲到那座塔里面，因为那里比较安全。在这个关键时刻，大家看出村长对儿子的关爱。

村长家有暗道，得到黑钥匙

左边的小房间找到“黑钥匙”（くろいカギ），但是报信的人赫伊兹突然抢走钥匙，原来他已经成为古拉赛军的走狗，追！

德海恩石塔（トハインの石の塔）

在门口看到赫伊兹倒地不起，钥匙被古拉赛的人抢走，此时他也后悔听信古拉赛的话，但已经晚了。洞口的蜘蛛网用火烧开，塔中要压住不同颜色石块旁边的机关，使那种颜色的敌人复活，按照红色、黄色、蓝色的顺序来。如右图，柱子后面隐藏着一个木箱，推出来压住开关，石门会移开。最终来到祭坛，正要开启中央的宝箱时敌人出现，打败后，得到绿色的解读石（みどりのかいどくせき）。

隐藏的木箱

这里的事情完结了，下面应该到长老说的那鲁比克村去，但是去那里必须坐船，村长建议大家到达罗斯（ダロス）村，那里可能会有船。

风之荒野

这里的敌人都比较强大，小心应付。地上绿色的植物会伤人。不久大家看到一只凶猛的狼吃掉另一只怪物，想偷偷从它旁边经过，却还是被发现，只能开战。

达罗斯（ダロス）

刚进入村子，意外地遇到舞女玛林，原来她是在这个村子出生的。

来到正上方的大赌场，大家遇到大陆有名的剑士海德卡（ハイデッカ），他正在和格鲁贝里克的船长在赌博，大家刚想上前搭话，格拉赛的士兵突然赶到赌场来抓人，幸亏玛林带着大家离开。

在玛林的家中，大家避开士兵的搜索，开始认识起来，原来海德卡正在调查魔兽的有关事情，既然目的一样，他爽快的加入了伊祖一行。

出村时，一个小孩找海德卡求救，说他父亲被困在尼莫那（ニモーナ）矿山里面了。

尼莫那（ニモーナ）矿山

赶到矿山，进入里面调查发现矿山坍塌，道路都被堵死了，矿工说只有用炸弹炸开才行。出来后，在右边那个原先挡路的人让开，从另一边进入了矿山，坐矿车，在里面要要扳动开关来改变矿车的轨道以到达不同的地方。最后终于得到一枚炸弹（ハッパ），随后立刻交给旁边的那个男子（在菜单中选择）。上楼后，不要回去，往右下走，会看到刚才那个男子设置炸弹，炸开通道后，发现回来了。这时回到左上方，这里的道路也贯通了。

烧开蜘蛛网，打死3个蜘蛛，在洞中救助一个矿工。然后坐矿车。下车后，先进入右下方的通道，穿过木板桥后，又救助了一个矿工。出来后，进入左下方的通道，坐矿车，不断前进，到了洞窟底部。烧开蜘蛛网进入上面的洞，这里是水泵室，发现没有能量无法开动，不过出来后很快就在右边房间的宝箱中得到能量（ポンプねんりょう），这样给水泵加能量，打开，水退去，露出洞口。继续前进，从升降梯下来后，先进入下面的洞（上面那个有蜘蛛网的洞以后进入），在里面烧蜘蛛网，推箱子压开关，再用鞭子打开关，这样又得到一枚炸弹，而且在洞里又救助一个矿工。坐升降梯上去，回到刚才拿水泵能量的那个地方，将炸弹给那个老头，他又炸开新的通道，从升降梯上去，出洞后，小孩子和他父亲向大家道谢。

巴塞兰特（バーセライト）村

由于在达罗斯没有找到船，大家决定回到巴塞兰特城找国王借船，但是国王说由于和古拉赛打仗，船都投入战争了，他建议大家还是去民间想办法。还记得格鲁贝里克的海盗船吗，那个船长先前在达罗斯村也与大家打过交道了，去找他帮帮忙吧！

格鲁贝里克

从道具店前的密道回到格鲁贝里克，船长说告诉大家由于能量全部被古拉赛抢走，船无法出航，因此只有先去找能量。从水手那里得知，船的能量全部都是从尼莫那矿山得来的，大家立刻向矿山出发。

尼莫那矿山

再次来到矿山，向父子打听，得知这里的确出产能量矿石，那位矿工父亲也同意和大家一起进入矿山里面寻找矿石。来到先前提到过的那个被蜘蛛网封住的洞（升降梯旁边），进入后，矿工帮大家扫清了障碍，大家很容易就得到所要的东西——船能量（ふねねんりょう）。

回到海盗船，巴也加入了队伍，出航！

树的山・东

这里是一派热带风光，巴砸碎石块后，向左前进。有些树桩也必须用巴的锤子锤下，这样对面的树桩便会冒出来。在一大片草丛的地方，消灭敌人后，将所有草都除去，地洞便会露出，然后直接向左走。BOSS是一个巨大的植物（HP800以上，小心），打败它后前行不久就来到那鲁比克村。

那鲁比克（ナルビク）

村中，伊祖遇到了多年未见的叔叔，原来叔叔也一直在调查魔兽和拉格尔。

“拉格尔身上流淌着古代魔兽之血，他是被古代的艾里斯特尔（エリストール）族的人所创造出来的，艾里斯特尔是古代的繁华都市，他们创造魔兽，毁灭其他国家……在那里也有着‘封门石’，但是在很久以前，那个城市受到莫名力量的摧毁，沉入了大海的深处……现在要想到那里，必须得到‘王家的戒指（おうけのゆびわ）’的指引，那个戒指应该在古拉赛国王那里。”

从叔叔那里不仅得到了这么多有用的情报，还从他那里得到了“云的封门石”（くものふうもんせき）。

此后从村民那里也得知，村子西北方有一座古代遗迹。看来在去古拉赛之前有必要先去那里走一遭。

大树的山・西，

往西北方前进，不久就可看到一个古怪的人头像，这就是村民所说的遗迹了，大家等到晚上，月光照在石像的额头，石像的口张开了……

在这里面前进时，要先后点燃4个烛台，途中有许多沼泽，会掉到下一层，所以有时候要顺着沼泽边沿行走。某个烛台必须从图中的沼泽掉下。4个烛台

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

全部点燃后，可以进入瀑布后面的隐藏山洞，在里面得到“风的封门石”（かぜのふうもんせき），返回吧，下面就该去古拉赛了。

国境之森·东

坐船来到东边的大陆，去古拉赛必须穿过国境之森。在森林前进时不断见到幽灵，跟随一阵发现老是走回原地，幸亏得到一个老者的指点：在森林中死去的人会锁住道路，如果能解放那些迷失的魂，道路就会开启。从老者身后过去，向右上方前进，看见一个幽灵钻进了墓地，但是调查那个墓地却毫无反应，只得返回。回到码头，在仓库的柜子中得到“圣水”（せいすい），再回到墓地，将圣水洒在墓碑上，死神出现了，看来他就是使那些迷失的灵魂无法解脱的原因，果然，将他消灭后道路畅通了。

很快来到古拉赛要塞，在城门下被士兵的箭射回，大家商量后决定还是不硬闯，在城墙下发现了密道（左边），穿过后来到钢达尔（ゴンダール）村。

刚达尔（ゴンダール）

这个村子死气沉沉，村民都像僵尸一般。道具店的日记上写着：“2月4日，古拉赛的侵略，村子完了，道具店也完了……”

村子正上方的墓地，伊祖推开一座墓碑，出现地道——“死者之地”。

死者之地

在这里面要经常注意点亮烛台，另外有裂缝的墙可以砸开，不要忘了。（左边的破墙可以走过去，如图1）地下仓库的门锁住了，暂时不能进，只能望前走。推箱子，注意桶可以砸碎（图2），不久来到一个大厅，中央的门被强大的念力包围，不能打开，在二楼右边的房间内得到“房间钥匙”（へやのカギ）（图3），用钥匙打开二楼中间的房门，发现一个女幽灵，她在寻找项链。桌子上的日记写着：“那个人还没有回来，约定的日子已经过去很久了，发生了什么，神啊，请你保佑他吧！”

下楼，中央的门自动打开了，进入后，又出现许多房间，最右边是图书馆，得到两个道具。进入中央的门，桌上的日记仍是那个女子的，记述了她对那个男子无尽的思念。最左边的房间是厨房，里面第二道房门要消灭所有敌人后才开启，到最里层得到道具。离开厨房，向上，很快出了大楼，绕到右边进入房间（途中当心陷入泥潭），房间里面得到“镜魔钥匙”（かがみのまのカギ），再返回大厅，二楼左下的房间可以进入了。日记里写道：“雨一直下，天空灰暗，我病倒了，一个人整天都在睡，寂寞笼罩心头，那个人如果在我身边，我一定会好起来的。”

从破玻璃中进入，走到最右边，从地板中掉下（如左图）。得到“甲胄之盾”（かっちゅうのたて），然后回到大厅，将“甲胄之盾”给左边房门口的那个武士装上（选择剧情道具那一栏），这样它会移开，进入房门，得到“地下仓库钥匙”（ちかそうこのカギ），也见到了那位写日记的小姐的画像。返回到地下仓库，在柜子里面得到“回忆的项链”（おもいでのペンダント）。再回到大厅，进入二楼中央的房间，将项链放在床上，女子灵魂出现，突然，窗外的恶灵附在她的身上，战斗。胜利后，那位曾经指导伊祖的神官也来了，他扔下一个项链，那女子的灵魂见到那个项链，似乎见到她一直想见的那个男子，从此解脱了，留下了“白色的解读石”（しろいかいどくせき）。

这个村子本已被古拉赛所毁灭，但是那个女子思念男子的心情，一直使这个村子保持着原样，她是为了让那个男子无论什么时候回来都能见到村子原来的模样，都能见到她原来的模样……随着她的解脱，村子也恢复了正常的样子，虽然这里已经是一片废墟，但阴雨不再连绵，阳光已经普照。

国境之森·西

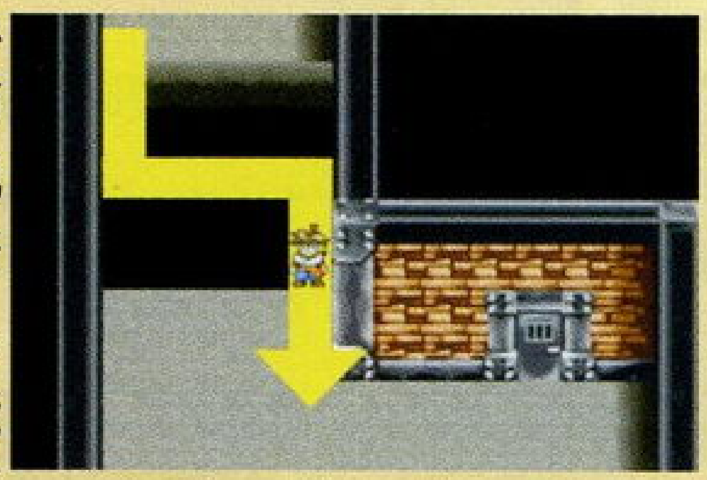
从刚达尔村左上方出来，进入国境之森，一直往西北方向前进，森林中有许多隐藏的道路，一定要注意调查，途中有个山洞，在里面可得到托玛的武器，全体攻击，不过被诅咒了。山洞中消灭所有敌人，坛子出现，压住开关，上楼。往左走，终于来到古拉赛。

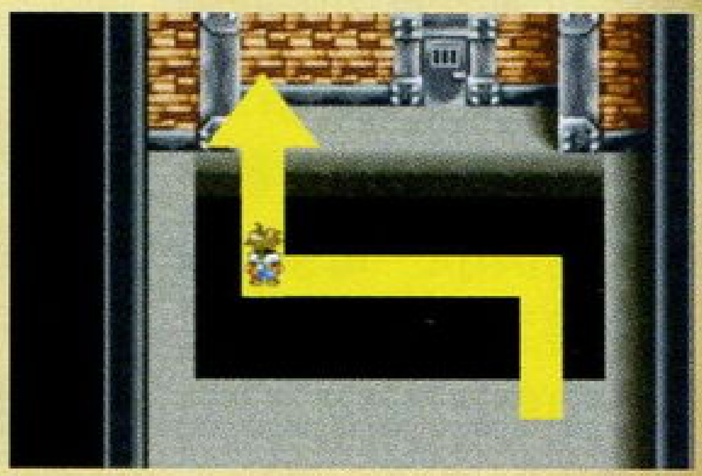
这里有隐藏通道

古拉赛（グラッセ）

“最近，谁都没有见到国王的影子，自从那个拉格尔大人来了以后，国王除了他谁都不见了。”村民这样说道。

进入古拉赛要塞，打败挡路者后上行，走上钢管，钢管上的第一个分支往下走，打败两个守卫者下楼，来到监狱，但是没有钥匙，返回分支，往右走。一路前进，从升降梯下来后会看到4根电线，需要砍断那根黑色的，这样电门才能通过，以后还会遇到这样的电线和电门。不久来到国王的房间，打败守卫后进入其中，令大家惊奇的是，王座上的国王竟然已是一具骷髅。推开王座，在下面得到“王家的戒指”（おうけのゆびわ）。





回到船上，伊祖站在船沿边使用“王家的戒指”，戒指突然飞向海底，随着一阵阵巨大的震动，新的大陆出现了。

艾里斯特尔（エリストール）

这座从海底浮起来的城市，到处都是残垣断壁，不过仍然可想象得出它过去的雄伟和繁华。墙上到处可见古代民留下的文字，从那些只言片语中，依稀可以了解到这座城市的过去：它是被一个强大的魔兽所毁灭的。

艾里斯特尔迷宫

鲁碧乌斯阅读门口的石碑，门开了。在迷宫中首先要得到“迷宫的钥匙”（めいきゅうのカギ），这样才能打开高台上的门，进入后，会看到4个喷水的狮头，第一次进入左起第二的口中，第二次是左起第三个，第三次是进入右数第一个。打死BOSS后，从宝箱中得到“蓝色的解读石”（あおいかいどくせき）。

大家都有点奇怪：“艾里斯特尔没有封门石吗？”

往回走的时候突然发现左边有一道有裂缝的墙壁，里面竟然是一个时间漩涡，走入其中大家好像被吞入了一张巨口之中。

在这个迷宫需要注意砍击那些肉柱，这样会使门打开或是使通道出现。在这个令人作呕的地方不断穿行，终于找到出来的道路，出现在大家眼前的是一个名叫“兰格”（ラングーン）的村子。

砸碎墙壁后就是通往时之旋涡的通道。

兰格（ラングーン）

从那些村民的服饰看来，好像已经来到了古代，大家刚刚迈出一步，大地剧烈震动了起来，旁边的村民解释说，是因为那个家伙睡醒了。那个家伙？是谁呢？

带着疑惑，大家找到村长，村长告诉大家，那个家伙就是艾里斯特尔的怪物。当伊祖向他打听去艾里斯特尔的路时，他却先要伊祖帮他找回丢失的羊。只得答应下来。就在他的房间外有一个地洞，伊祖很快就在里面找到3只羊，回去交给村长，他立刻告诉了大家去艾里斯特尔的路，没想到入口就在他家里面。

艾里斯特尔（过去）

这里就是艾里斯特尔吗？这么漂亮的城市，大家都在这里无忧无虑的生活，难道不久就会被魔兽毁灭吗？伊祖不敢想象。

“这里是拥有强大力量的奥丁大人住的地方，奥丁从不出圣域，他造出怪物，并让怪物互相残杀，被吃掉的怪物的力量就会注入另外那个怪物的体中，因此怪物会越来越强，怪物就是这个国家的军队，奥丁通过操纵怪物来守护这个国家，征服其他国家。”

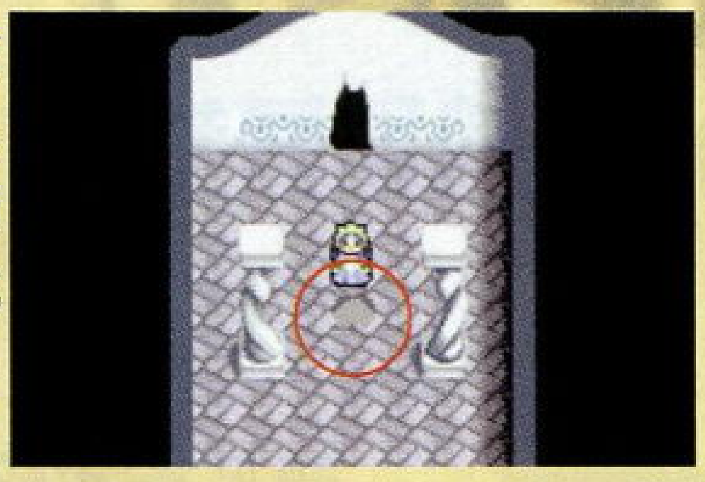
听了村民的介绍，大家已经猜想到这个城市灭亡的原因，一定是怪物的力量越来越强，成为了传说中的魔兽，已经没有谁能够控制它，那样，这个城市也就……

艾里斯特尔迷宫（过去）

再次进入这个迷宫，前进路线已与先前大不相同了，有一处特别需要注意

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

的地方，这里有一块地板松动了，踩过一次后会出现地洞，很不容易发现。（最龌龊的谜题，耗费了我无数时间后才发现这里。）从那个地洞掉下去后，基本没有什么难点了，慢慢转，战胜BOSS后，从宝箱中得到“海的封门石”（うみのふうもんせき）。（宝箱后面的墙壁砸开后，又会进入那个血红的世界，众人这次明白，这里是产生怪物的地方，还待继续前进，突然出现大地震，只能返回。另，此后一直不能进入这里，不知道这里是否有隐藏剧情。）



往回走的途中，砸开那道熟悉的破墙，找到时之漩涡，众人返回到现代。

古拉赛

刚从时之漩涡中出来，水手来报告，格鲁贝里克的村民都被古拉赛的士兵带走了，大家立刻赶到古拉赛。

大家看到很多士兵都倒在地上，原来巴塞兰特的士兵开始反攻了。进入古拉赛要塞，来到监狱（钢管上的第一个分支往下），大家见到了被抓的村民，但是因为没有牢屋钥匙伊祖也束手无策，正在这时，看守牢屋的士兵回来了，

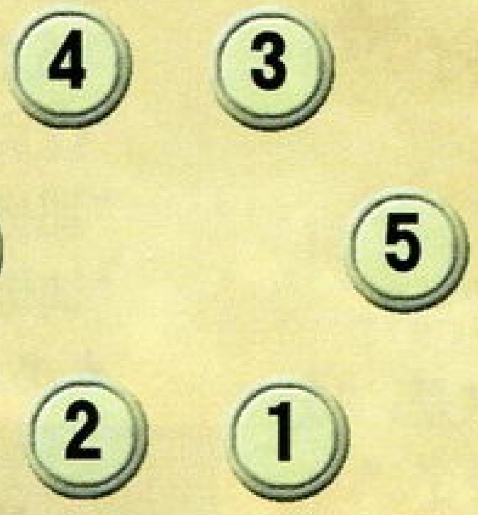
那家伙被打败后像兔子一样跑了，看到了他身上带有牢屋钥匙，大家自然不能放过他，一路追赶。经过一番周折，终于在一个士兵休息室里找到他，成功取得钥匙。

回到牢屋，解救众人，随后大家一起回到巴塞兰特村。

鲁格华砂之塔（ルグワの砂の塔）

来到卡鲁那克村，发现这里已经进入雨季，村子旁边也出现了一座新的塔——鲁格华砂之塔。

从正门进入后，掉落到下一层，扳动两个开关，大量的黄沙落下，得以进入上方的门。这里要先后取得3个圣火，首先取得“蓝色圣火”（あおいほのう）；打碎墙壁后里面取得“金色火焰”（きんのほのう）；出楼梯后，下方取得“白色火焰”（しろいほのう），然后来到塔的外部。这里要按照顺序阅读6个石像，如右图。这样出现一条通往中央的通道，随后，那3个圣火的摆放位置如左图。打败BOSS后，一阵悠扬的歌声响起，引导之塔的大门开启了。



引导之塔

第二次来到这个塔，前进的路线与先前又不同了，需要注意的就是如图位置，要推动柱子来压住开关，这样上方的门才能打开，而且要小心不要掉下去了。其他的地方应该没有什么难点了。

再次来到塔顶，此时要组合4对解读石和封门石。白色解读石对云的封门石（图1），绿色的解读石对风的封门石（图2），黄色的解读石对月亮的封门石（图3），蓝色的解读石对海的封门石（图4）。然后对应地放在不同颜色石像的孔中，大家正要站在纹章中央，那个传说中的男人——拉格尔出现了，拥有魔兽之力的他轻易就将众人打倒在地，随即他传送去了圣地。

伊祖醒来时想追赶，却被鲁碧乌斯阻止：“拉格尔力量太强大了，以我们现在的力量是对付不了他的，去那扎雷，去解放那里另一半魔兽的身体，将那个力量注入你的体内……但是，这是一个危险的挑战，如果你输掉，就会被魔兽附身……如果真的变成那样……巴，托玛，拉米，你们会打倒伊祖吗？”

拉米：“……”

巴：“我做不到，我们曾一起战斗过的。”

“我能！”托玛大声喊道，“你也决定了吗？伊祖，你如果变成魔兽，我一定会消灭你，我们从小一齐长大，是最好的朋友，你如果被附身，我绝对不允许！”

大家都沉默了。

那扎雷

由于那扎雷被拉格尔封锁，只能再次从鲁西埃雪山进入，大家来到村子，见到这里到处都是敌人，进入长老房间，后面的结界已经打开，巨大的水晶中封印着一只龙和一名少女，而那个少女竟然酷似鲁碧乌斯。

“那个少女是我姐姐，双胞胎的姐姐，为了封印魔兽的半身，她将自己也封印了……现在就是解除封印的时候了。”

水晶慢慢融化，鲁碧乌斯的姐姐伊尔密斯（イルミス）走了出来，由于常年封印在水晶中，她看起来比她妹妹鲁碧乌斯还要小。

来不及多说什么，与魔兽半身的战斗已经开始了，一番艰苦的激战，大家终于将之打败，伊祖也成功获得了它的力量。

异次元

返回指引之塔（受不了，第三遍了），站在纹章之中，大家被一颗蓝色的珠子传送到圣地，当全部阅读完石柱上的文字后，调查中央的石碑，大家进入了异次元。

不断上楼下楼、上楼下楼，终于来到了最后的决战之路。

拉格尔：“你们来了，想对抗拥有更加高贵血统的我，你们是不可能的。”

话音未落，拉格尔发出一个光球，但伊祖轻松接下，并将光球弹飞，拉格尔有点意外，战斗随即开始。

拉格尔终究被大家打败，大家还没来得及庆幸，一个巨大的怪物出现了。

“我就是奥丁，借助子孙的身体再次降临这个大地，为了得到这个世界上最强的力量，我造出了魔兽，当我的魂和魔兽的身体重合的时候，就会成为最强的魔兽‘ゴルディアーク’，愚蠢的人们，对抗我是徒劳的。”

最艰苦的战斗开始了，如果等级不够，还是先回去练级吧！

当大家费尽艰辛将这个神一般的敌人打败时，奥丁仍不相信自己的失败，他突然放出强大的引力将伊祖拉向自己。

“他要吸收伊祖的身体，成为完成体的魔兽，大家快阻止。”鲁碧乌斯大叫着。

拉米、托玛、巴都试图拉住伊祖，但一靠近他就被弹开了，眼看伊祖就要被魔兽吸入体内，伊尔密斯匆匆赶来，“鲁碧乌斯，你去阻止魔兽，我来阻止伊祖。”

一道白光闪过……

托玛、伊祖、拉米、巴先后醒来，眼前看到的一幕是鲁碧乌斯和姐姐伊尔密斯共同将魔兽封印起来的景象——她们也将自己也封印了。

后面的道路正在消失，在托玛的大声催促下，伊祖只有离开。

耳边响起鲁碧乌斯熟悉的声音：“伊祖、托玛，还有巴，我们最后还是将这里封印了，为了不让再有人来，我们破坏了封门石……守护圣域一直都是巫女的职责，不要为我们难过，现在我能跟姐姐一起守护这里，我很高兴。谢谢你们。”

当伊祖一行从圣地返回后，封门石一个个破碎，两座塔也慢慢崩坏了，王家的戒指也随着古代大陆一起沉入了海底……一切都结束了。

大家都有了新的生活，巴正在向道具店的巴加先生告别，他要去那扎雷成为神官了；托玛与拉米还是经常斗嘴；剑士海德卡终于向玛林表露了心扉；而我们的主角伊祖，作为猎人，仍在不停地接受修炼。

FIN

沼梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL

永远的那基节

文：Alferd

结局还是开始？

一切都结束了，随着尤娜终结的异界送，随着“辛”以及召唤兽的毁灭和消亡，一切都结束了。

是结束了吗？我问自己。我看到的却是我开始消失的身体。

“尤娜，我必须回去了！”

“我不能带你去札纳尔港多，这次，真的对不起了。”

“那么再见吧！”

那一次我哭了，虽然我曾经很爱哭，但是当我发觉我爱上那个女孩子的时候我已经学会了坚强。我本来发誓不再掉眼泪的，但是那次，我还是哭了。

我依然还记得你面对离别只是用你的真心告诉我：“谢谢你了！”

无奈的告别，我无法阻止的离别，这一切真的都结束了吗？

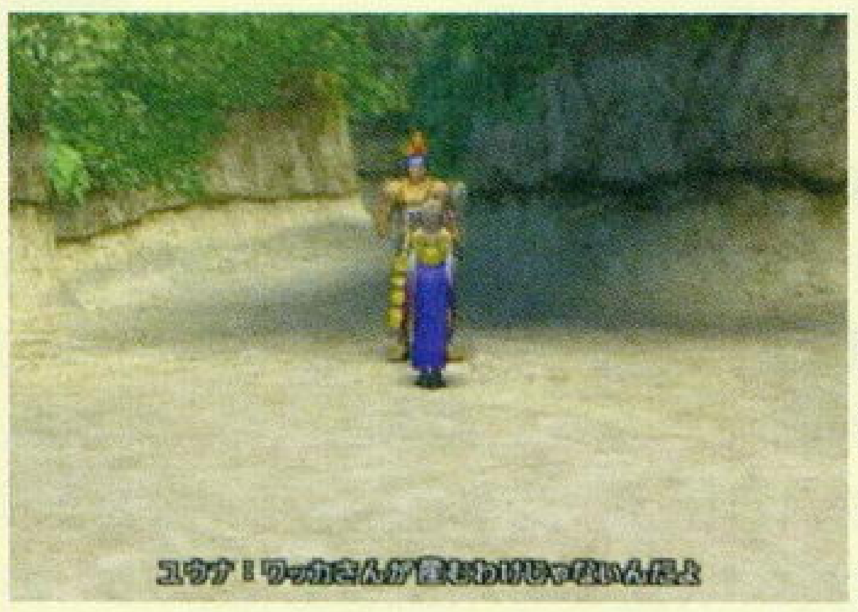
我知道你在心里这样子对自己说：“泰达，我想你，我相信你会遵守我们的约定，你一定会回到我身边的。”

每天都还在海边吹口哨么？现在的你坚强了么？能够领导斯彼拉的人民共同努力去奋斗和重建家园了么？

尤娜，我回来了！是的，我回来了……

一切都重新开始，好么？

加油啊，尤娜！



37、38、39、40、41……

“啊！不行了。总共是：2分41秒，嗯，新纪录了。”

海风吹拂着尤娜那飘逸的长发，混杂着海水。一个很好的天气。斯彼拉这样和平安详的日子，已经持续2年了。

“尤娜，恭喜你了，现在你的屏气练习得非常不错了啊！”瓦卡在一旁交叉着双手赞扬道。

“瓦卡，你来了？我的屏气还是无法超过你啊。”

“哪里的话，我已经很久都没有练习了。”

“脂肪都跑出来了，”尤娜非常顽皮地走上岸，按了按瓦卡的肚子，“就好像要生孩子了。”

瓦卡显得很不好意思：“大家都还是老样子，没有谁变，倒是你，难道不为自己想想吗？好了，家里还等着我的，我先回去了，我过来只是告诉你，那基节就要举行了，一定要努力啊！”

“知道啦，谢谢你，瓦卡。”

他走了。背影还是那么的沉着稳健。两年了，你到底去了哪儿啊？为什么现在都还没有回来？一点音讯都没有，难道你真的不回来了吗？是真的无法回来了吗？

我真的很想你啊，现在我的口哨已经能吹得很好了，等你回来比赛我一定会给你加油，加油。我现在水下屏气已经能超过2分钟了。虽然开始的时候感觉真的很困难，但是我也坚强了啊。虽然是经过了大量的练习，但是每次我都在想着要超越自己，还有，都会想起你。

那基节就要举行了，你能回来吗？我真的好想你，好想你能够回来一起过那基节，一起和我享受这份平静的幸福……

相见不如怀念

比萨依多岛的夜晚总是非常热闹，依然是安静祥和的一派景象。坐在篝火旁的尤娜似乎显得非常激动，她感觉到明天似乎有些什么事情要发生了。

又是一天到来了，天气依然很好，尤娜独自一人漫步在林间的小道上。本来以为今天会有很开心的事情发生的，但是没有想到一大清早就遇到了一个不速之客。

他是青年同盟的传话人，他们的首领想要尤娜加入他们的组织。

斯彼拉在经历了“辛”的劫难后获得了和平和安宁，然而各式各样的组织也如同春天的竹笋一样涌现出来。对于如何重建斯彼拉，大家都在思索着、努力着、寻找着属于自己的道路。

“虽然我不介意各式各样的思维存在，但是我厌恶被利用的感觉。”

“尤娜小姐，希望你好好考虑一下好么？”

“我已经回答你了，请你回去告诉你们首领，我是不会加入你们组织的。”

“那尤娜小姐你会参加其他的组织吗？”

“这点我也可以明确地告诉你，我不会加入任何组织。”

“那你会组建自己的组织吗？”

“请你离开吧！”

我现在倒是非常怀念当年大家共患难的那段日子，那时候人与人之间相处真的是非常快乐。而今……

突然传来了一个声音：“尤娜、瓦卡，我回来啦！想我吗？”

重逢，是幸福还是新的危机？

“琉库？你怎么来了？你不是周游斯彼拉大陆，教人们使用机械和发掘遗迹吗？”

“呵呵，瓦卡，你还好吗？肚子变大了哦——对了，露露怎么样？”琉库拍了拍瓦卡的肚子。

“露露吗？很不错。她现在就在村子里，晚些时候去拜访一下她吧。”

“那是当然的啦。对了，尤娜，你还好吗，还快乐吗？一直这样？”

“是啊，一直这样，还算不错了。看来琉库也很精神啊！”

海鸥飞过头顶，天上的白云虽然少，却一如既往的白。老朋友相见，大家的话虽然很少，但是彼此心里都非常高兴。

“琉库啊，基玛力一直都在圣山吗？他还好吧？”

“是啊，他一直都在圣山，每天也是非常忙。他教孩子们学东西，俨然就是一个非常严格的老师。噢，对了尤娜，基玛力要我把这个交给你们。”

那是一个晶球盘，记忆的晶球盘。

“凑过来看看啊，尤娜，凑近一点！”

那是……泰达！

永远的那基节
最终幻想 X 国际版
格兰蒂亚 X
VF 道场
足球专页
天籁之音：久石让
火热秘技

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

永远的那基节

“那是一个充满嘈杂和扭曲的世界，是在水中？我不敢肯定。但是，那就是我日夜所思的泰达，就是他！为什么他会被关在那儿？”

“是他，我要去找他。琉库，你知道他为什么会在那儿吗？”

“这个事情我就不清楚了。也许基玛力知道吧。”

“我要去找他！”

……

“琉库，你认为尤娜出去好吗？她已经在这里稳定下来了，这些事情应该交给那些组织去办，不是吗？”瓦卡对琉库说。

“我认为尤娜应该亲自去，毕竟……”

“但是，剩下来的3个月尤娜的预约都满了啊，很多人还等着见尤娜呢！”

“瓦卡，你太过分了。”琉库狠狠地看着他，“每个人都在寻找属于自己的幸福和快乐，为什么对尤娜不公平？她也应该有属于她自己的幸福和快乐。尤娜可是天天都在努力工作啊！”

“也许……是吧！”

“瓦卡，难道你的脑子和你的肚子一样愚蠢吗？尤娜，我陪你，一起去。”

“我……去？但是，如果我离开的话，会有很多人会失望的。不是吗？”

“可是……”

“是的，我决定了，我要去，是他告诉过我，只要是自己想要争取的东西，就要鼓起勇气去追寻，无论如何都不能改变。因为他，我才能够变得这么坚强，才能这么平静地享受安宁和和平。我一定要找到他，这是我和他之间的约定。”

是的，我会选择去，因为，这个是属于我自己的故事。

“尤娜！”琉库非常高兴，“我就知道你会做这样的决定，我给你带来了一些东西，是基玛力要我交给你的衣服，你必须换一身衣服出去，你实在是太有名气了，换身衣服隐藏一下身分会方便很多。”

“那，能否等我一下？”瓦卡有些无奈，“尤娜的决定我会尊重，不过，我要带上露露。”

“大家，谢谢了，我们先去找到基马力再说吧！”尤娜很坚定，前所未有的坚定。

“嗯，走吧！”

永远的那基节，离我们不远了。但是我现在仅仅的2分41秒和那份平静的幸福，我觉得远远不够，当然是对我来说。为自己争取更多的快乐吧，我想多要一些，这样不好么？

> 编者按：“永远的那基节”是《最终幻想X国际版》附送的影像DVD《OTHER SIDE OF THE FINAL FANTASY 2》中的原创内容，对于一个“《FF X》迷”来说，这9分钟新剧情的吸引力要远远大于那新增加的几个BOSS。在这段剧情里最重要的一段剧情就是尤娜在晶球盘中看到的影像：泰达被关在一个类似水牢的地方，为自己使用机械声嘶力竭地辩护着。由于SQUARE官方未对这段剧情作出官方解释，我们只能进行猜测。综合各方面因素来看，这个把泰达关起来的人应该是尤娜尼斯卡。首先，她拥有足够的权威把泰达关起来；其次，她非常仇恨机械；最后，在与泰达一行作对的人中，只有她死后没有被异界送（当时大家好像都忘了），因此她的嫌疑是最大的。
>
> 实在是有些弄不懂为什么SQUARE会加入这么个剧情。联想到最近有传言说SQUARE要推出《FF X》的外传，似乎就有些恍然大悟，也不知道是该高兴还是失望。“《FF》系列”从来没有为哪一作推出过外传，也从来没有哪一作与前作在剧情上有直接联系。看看NGC版《生化危机》的画面，再想想传说中的《FF Ⅶ》复刻版，衷心希望SQUARE好运，能给我们带来更多的感动！

最终幻想X 闪电球ROAD TO CHAMPION

文：纱迦

我们通常所说的“迷你游戏”中“迷你”一词来源于英语中的MINI一词，意为很小。但《FF X》中的迷你游戏闪电球，其场面之大，实已不能用“迷你”一词来称呼了。

玩闪电球最大的好处就是可以取得瓦卡的全部OVER DRIVE技和七曜武器。瓦卡超强的第二式OVER DRIVE技共有12HITS，威力惊人。但在日版中，没有瓦卡也依然能够纵横天下，而且瓦卡的造型确实也……不过在国际版中，面对拥有1500万HP的超强BOSSデア・リヒター，不用瓦卡就能打过去的人实在不简单。

各项能力简明解说

HP：所有动作都会消耗一定的HP，HP不足时能力减半。

PH（国际版为EN）：突破的能力，与AT相对。

PS（国际版为PA）：传球的能力，与CU相对。

ST（国际版为SH）：射门的能力，与CU、CA相对。

AT：防止突破的能力，与PH相对。

CU（国际版为BL）：拦截传球和射门的能力，与PS、ST相对。

CA：守门员的能力，与ST相对。

关于移动

闪电球游戏中按△键就会出现移动モード菜单，其中オート是自动移动，マニュアルA和マニュアルB则是手动移动，两者的区别在于マニュアルA的方向对应画面右下方的地图，而マニュアルB的方向对应游戏实际画面中的方向。建议选择マニュアルA。

闪电球规则速成培训

在游戏中，玩家只能控制我方的持球队员移动，如果与对方的球员相遇后，就会被强制要求输入指令。此外，在我方队员持球时按□键也会出现指令，不过此时如果周围有对方球员的话，也会被自动吸引过来形成拦截。此时，玩家首先要决定突破与否，选择不突破（突破しない）或是突破成功后才能选择是传球（パス）还是射门（シュート），或是选择什么都不做（ドリブル）。

那么怎样才能判断我方的行动是否成功呢？大家可以先看看下面的等式。

突破＝持球者PH值－拦截者AT值

传球＝持球者PS值－拦截者CU值－距离损失值

射门＝持球者ST值－拦截者CU值－距离损失值－守门员CA值

所谓距离损失值是指球在飞行时PS值或ST值会不断下降，距离越远，下降得越多。以上等式的计算结果如果大于等于1，就必然成功。

看上去好像很简单，其实不然，因为除了持球者本身的数值之外，拦截者的数值是会随机发生变化的，而变化的幅度在50%～150%之间，而且如果使用必杀技的话，相应数值更会得到明显提升！因此以上等式的计算结果只能用来参考，只有当双方的数值相差甚远时才能确保无误。

知道规则之后就好办了。从上面可以看出，如果传球或射门时没有拦截者，成功率会高很多。因此要时刻注意利用PS值高的球员吸引对方的防守队员，然后进行大范围的转移，传球给无人盯防的队员，再迅速杀到对方门前，这样只要我方对员的ST值比守门员的CA值高，一般就可以进球了。

如果不幸被对方追上，不要慌，首先估计一下能突破几名拦截者，多突破一个，传球和射门的成功率也就高了几分。如果发现没有什么突破的可能，就

www.plumbook.cn

干脆不要做任何行动，以免消耗HP。

首场比赛的取胜之道

首先要说明的是，整个游戏中最难的一场闪电球其实也就是剧情中的这一场。除了忠实地按照下面的方法去做外，一定还得要有足够的运气才能胜出。其实本场比赛即使胜出，也拿不到什么好奖品，只是剧情会有细微的不同，但相信这都不足以动摇大家教训狂妄的ルカ队的决心！

要取得本场比赛胜利，首先要在联络船ウイノ号·甲板上的迷你游戏中学会特技杰克式射门（ジェクトシュート），这是一招可以击飞对方两名对手的超级射门技，也就是说在射门时如果只有两名拦截队员，可以完全无视他们的存在。很厉害吧，可惜这个必杀技要消耗120点HP，在这场比赛中只有一次使用机会。在迷你游戏开始后，屏幕上会出现泰达父亲的干扰字幕，字幕出现在哪里，就要把方向键往那里按，同时还要按下○键，这样就可以消去这些字幕，让泰达安心练习球技。成功之后，泰达就可以学会ジェクトシュート。如果错过这次机会的话，还可以在拿到飞空艇后再回到这艘船上来重新挑战。

比赛开始后上半场无需进攻，在几个后卫间多倒倒球，浪费时间。不过如果开球后是对方拿球，第一次进攻我方大门就告失守的可能性也不是没有。如果遇到这种情况，只能LOAD重来，所以说运气是很重要的。注意上半场一定要让泰达多运动运动，这样拖成平局后进入下半场，泰达就会升为Lv.3，这样才能装备特技ジェクトシュート。然后在比赛中找准机会，利用长传传给泰达，如果来到门前时只有两名队员阻拦，就用特技吧，必进！（注意进球时间不能太晚，否则瓦卡就会替下泰达，这样进球的可能性就几乎为零了……）不过失球后由于是对方开球，因此对方马上进球将比分扳平的可能非常大，因此还是一句话：运气！如果断球成功，接下来继续后卫间倒球，TIME UP，WIN！万能药入手！

创造球会特大号：水球篇

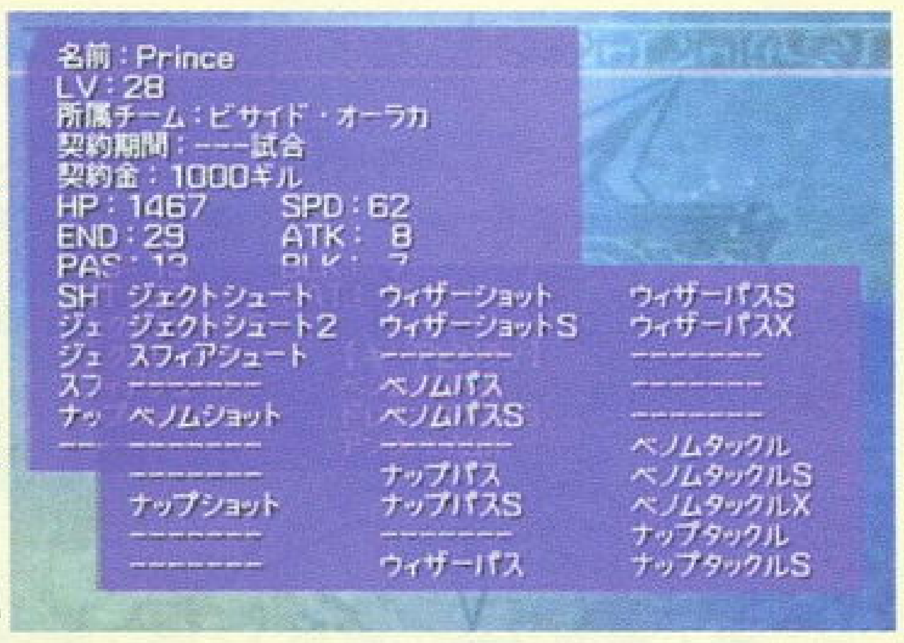
知道为什么第一场球那么艰苦吗？这是因为我方球队中人渣太多了。和足球一样，在闪电球游戏中球员的水平也是至关紧要的，而一个好的中场灵魂尤其重要。公认的最强中场就是琉库的大哥アニキ，也就是开飞空艇的那个家伙。你看他那坚定的眼神、与齐达内互补的发型，简直就是中场的料！而左前锋的位置非泰达莫属，毕竟只有他才会ジェクトシュート。其他位置的队员大家可以自行寻找，体会球探的乐趣。

找到中意的球员后就可以按□键与他签约，不要吝惜钱，一次性签约99场比赛，免得合同期满球员按博斯曼法案自由转会了。

有了好球员后注意要打好最初的几场比赛，因为打比赛时双方都可以获得经验值，如果开始几场获胜的话，我方获得的经验值就要多一些，这样我方队员增加的能力也要多一些，下一场比赛就会更加轻松。长此以往，就形成了良性循环，我方队员的能力遥遥领先。

闪电球的必杀技

在闪电球比赛中有很多必杀技，这些必杀技对于打好比赛有着莫大的帮助。如何才能学到必杀技呢？除了可以从闪电球比赛的奖品中获得外，主要靠大家在实战中CAPTURE。所谓CAPTURE就是偷学对手的技巧，在比赛前有一个マーク设定，这里的マーク和足球中的盯人战术不一样，大家可以理解为精神上的“盯”而不是肉体上的“盯”。在マーク设定中如果对方的某项技巧是蓝色的，就表明此项技巧可以被该名队员习得。然后在实战中当对手使出这招时，画面上就会闪动CAPTURE字样，马上按下○键，如果听到一声悦耳的声音，就表明成功。



在观看队员的必杀技表时，大家可以看到，除了已经学会的必杀技外，表中还有空格和横线。空格和横线有什么区别呢？其实在每位队员的必杀技表中各项必杀技的位置都是一样的，横线表明这个必杀技可以习得，而空格就表明这个必杀技无法习得。

如果想让你的队员学会所有的必杀技，就一定要弄清楚什么是キーアビリティ。每位角色都有3项关键必杀技，即キーアビリティ。只要学会了这3项必杀技，必杀技表中的所有空格都会变成横线，也就是说所有必杀技都可以习得。不过这3项必杀技必须按从上到下顺序习得，学会第1项才能学第2项，学会第2项才能学第3项。以泰达为例，依次习得ベノムタックル、ドレインタックルS、アンチベノムX后所有能力都变为可以习得。如果以后在联赛或锦标赛中获得奖品ジェクトシュート2，泰达就可以习得最强射门技ジェクトシュート2，此技可以击飞3名阻挡队员而且可以能让球隐形，只是所耗HP高达999点，此技为泰达专属技。瓦卡也有一个专属技：オーラカスピリッツ，此技可以集合场上的原オーラカ队员ST值给他无穷的力量，如果场上没有原オーラカ队员就只能使ST提升10点。

珍贵道具轻松入手

打闪电球比赛最大的好处就是可以获得瓦卡的3种OVER DRIVE技和水星的圣印，这4件东西是按锦标赛→联赛→锦标赛→联赛的顺序作为冠军的奖品出现的。这里有一个比较简单的方法可以迅速拿到这些珍贵道具。

首先当然是去找强力球员，等最强的球队组成之后就去打练习赛，在练习赛中只要我方比分领先，就立刻按△键选择放弃比赛，这样比赛就会立刻结束，而且还是算我方获胜，节省了不少时间。等到20连胜后去打打联赛和锦标赛，赢几场后就可以去ルカ的酒吧找老板要七曜武器。获得七曜武器后注意联赛的奖品，有99%的可能就是第二式OVER DRIVE技アタックリール。到手后立刻选择DATA RESET，如此一来虽然所有队员的能力回到最初状态，但联赛也会重头开始，而且奖品多半就是第三式OVER DRIVE技スターテスリール，スターテスリール入手后下一轮锦标赛的奖品多半就是最后的OVER DRIVE技オーラカリール。成功取得后再次DATA RESET，联赛的奖品99%就是水星的圣印。以上过程中要多SAVE，以防万一。

注意以上时间还可以节省。拿到七曜武器后如果要等新一轮的锦标赛开始，可以打练习赛混时间，输赢无所谓。联赛如果能保持全胜势头，就可以提前夺冠，这样最后几轮就大可故意丢球，以便按△键放弃比赛。（联赛和锦标赛只能在我方比方落后时放弃比赛）

注意习得必杀技时要有针对性。以泰达为例，他的3个キーアビリティ是ベノムタックル、ドレインタックルS和アンチベノムX。ベノムタックル是有毒的撞击，如果想学到这个必杀技，就得让我方持球队员多与持有这项技能的对方队员接触接触；ドレインタックルS是吸收对手HP的撞击，习得方法同上；而アンチベノムX是回避毒状态的撞击，要想习得此技，就得多让我方队员使用有毒的撞击去攻击持有这种技能的队员，这样才有习得的可能。下面列出必杀技名称中经常可以看到的词汇，以供参考，例如ベノムショット就是有毒的射门，アンチナップ就是回避眠攻击。

シュート：射门技	ショット：射门技	ウィザー—：能力下降攻击
タックル：撞击技	ベノム：毒攻击	ドレイン：吸血攻击
パス：传球技	ナップ：眠攻击	アンチ：回避状态攻击

ルカ剧院外的扎利兹是一名防守能力超强的后卫，只是没有带球突破的能力。

ルカ中央广场上的朱马尔各项能力都很差，但CA值很高，当门将非常不错。

海之参道的京除射门外各项能力都很不错，而且一上来就是Lv.9。

这位坐在幻光河北岸的长椅上的大姐是一位雅辛式的人物，拥有很多强力必杀技。

在ナギ平原北部凭吊大好河山的斯潘达射门防守能力都很强，右前锋非他莫属。

www.plumbook.cn

格兰蒂亚X

PS2 DVD-ROM	ENIX&GAME ARTS	RPG	1人
	2002年1月31日发售	64KB	
	—		文：纱迦

相信“《格兰蒂亚》系列”在中国还是有很多FANS的。如果不算PS2《格兰蒂亚Ⅱ》的复刻版，这款《格兰蒂亚X》是系列的最新之作，不过毕竟本作只能算是一个外传性质的作品，因此并没有冠上罗马数字。但GAME ARTS和ENIX就是游戏品质的保证，本游戏的隐藏要素极多，相当耐玩，绝对胜过《格兰蒂亚Ⅱ》。正常通关时间40小时，品味通关时间80小时，完美通关时间至少180小时！

合体技

本作最吸引人的地方就是丰富多彩的合体技。玩过MD《梦幻之星Ⅳ》的读者一定不会对合体技陌生，而《格兰蒂亚X》里的合体技更是魅力十足！

双人合体技

技名	效果	角色1	角色2
雷阵剑	敌全体稻妻属性ダウン・麻痹	エヴァン 天魔龙阵剑	ブランドル 大喷火斩り
真・雷鸣剑	敌单体稻妻属性ダウン・麻痹	エヴァン サンダースプリット	ティト 天空剑
真・冰牙剑	敌单体吹雪属性ダウン	ブランドル 真っ向唐竹割り	ミャム 冻える乱射
真・红莲剑	敌单体火属性ダウン	カーマイン スマッシュ	ジェイド フィストバースト
破邪圣光弹	敌全体无属性ダウン	カーマイン ショックウェーブ	ルティナ 闪空剑
フレイムトルネード	敌全体火属性ダウン	ジェイドウルク フィストバースト	ウルク 金刚击
生命の水滴	我全体HP状态回复	ウルク 神木の祈り	ミャム み～んな回复
フリージングダスト	敌全体吹雪属性ダウン	ミャム 冻える乱射	ルティナ 闪空剑
剑の舞い	敌单体无属性ダウン	カーマイン スマッシュ	エヴァン Xスラッシュ
クロスブレイク	敌单体无属性ダウン	ジェイドエヴァン ブラスターボム	エヴァン Xスラッシュ
雷皇断	敌单体稻妻属性ダウン	エヴァン サンダースプリット	ウルク 螺旋击
飞燕击	敌单体无属性ダウン	エヴァン ミャム Xスラッシュ	ミャム 回转アタック
双龙乱舞	敌单体无属性ダウン	ルティナ 流星剑	エヴァン サンダースプリッ
トコンビネーションα	敌单体无属性ダウン	カーマイン ソニックセイバー	ブランドル 回转斩り
火焰击	敌单体火属性ダウン	ジェイド フィストバースト	ブランドル 真っ向唐竹割り
飞剑绝刀	敌单体无属性ダウン	ティト 天空剑	ブランドル 回转切り
ダブルインパクト	敌单体无属性ダウン	ブランドル 大喷火斩り	ウルク 兜割り
无双・乱れ突き	敌单体无属性ダウン	ウルク 兜割り	カーマイン スマッシュ
冰翔斩	敌单体吹雪属性ダウン	ミャム 冻える乱射	カーマイン ショックウェーブ
バーストロンド	敌单体火属性ダウン	ジェイド フィストバースト	ティト 影缚り
双转击	敌单体无属性ダウン	ジェイド タイタンナックル	ルティナ 升龙剑
天地2段切り	敌单体无属性ダウン	クリティカル 天空剑	ティトウルク 金刚击
ツインショット	敌单体无属性ダウン	ミャム 回转アタック	ティト ディスカッター
斩空破	敌单体风属性ダウン	ルティナ 升龙剑	ティト 天空剑

四人合体技

技名	效果	角色1	角色2	角色3	角色4
四连杀	敌单体无属性ダウン	エヴァン 天魔龙阵剑	カーマイン ローゼンスラッシュ	ブランドル 大喷火斩り	ウルク 大回转投げ
ガトリングスパイク	敌单体无属性ダウン	ルティナ 流星剑	ミャム 冻える乱射	ティト ディスカッター	エヴァン サンダースプリット

三人合体技

技名	效果	角色1	角色2	角色3
神武龙阵剑	敌全体无属性ダウン	エヴァン 天魔龙阵剑	ブランドル 大喷火斩り	カーマイン ローゼンスラッシュ
ビックバンハンマー	敌全体火属性ダウン	エヴァン スパークボルト	ジェイド タイタンナックル	ウルク 金刚击
光之雨	敌全体无属性ダウン	エヴァン スパークボルト	ティト ディスカッター	ルティ 流星剑
咒缚の结界	敌单体无属性麻痹	エヴァン サンダースプリット	ティト 影缚り	ミャム すーぱー冰点结碎き
终わる世界	敌全体无属性ダウン	ブランドル 大喷火斩り	ジェイド エクスプロージョン	ウルク 大回转投げ
众星の辉き	敌全体无属性	カーマイン ホーリーブレス	ミャム 应援ガンバ	ルティナ 流星剑
フォースレクイエム	敌全体无属性ダウン・全可变ダウン	ジェイド エクスプロージョン	ティト 影缚り	ルティナ 鬼蜘蛛
爆碎连打	敌单体爆裂属性ダウン	ジェイド タイタンナックル	エヴァン Xスラッシュ	ブランドル 真っ向唐竹割り
乱舞の太刀	敌单体无属性ダウン	ブランドル 回转斩り	ティト ディスカッター	エヴァン Xスラッシュ
トライクラッシュ	敌单体无属性ダウン	ブランドル 大喷火斩り	エヴァン サンダースプリット	ウルク 金刚击
トリプラー	敌单体无属性ダウン	エヴァン サンダースプリット	ミャム 回转アタック	ブランドル 真っ向唐竹割り
烈火三连杀	敌单体火属性ダウン	ジェイド・ フィストバースト	エヴァン Xスラッシュ	カーマイン ソニックセイバー
ジェットストーム	敌单体风属性ダウン	カーマイン スマッシュ	ミャム 回转アタック	エヴァン サンダースプリット
连舞・灭	敌单体无属性ダウン	カーマイン ローゼンスラッシュ	ルティナ 流星剑	エヴァン サンダースプリット
凰翼の阵	敌单体火属性ダウン	ジェイド フィストバースト	ティト ディスカッター	エヴァン Xスラッシュ
△フォーメーション	敌单体无属性ダウン	ルティナ 流星剑	ジェイド ブラスターボム	エヴァン Xスラッシュ
斩舞・紫电	敌单体稻妻属性ダウン	エヴァン サンダースプリット	ティト 幻影剑	ウルク 螺旋击
サザンクロス	敌单体吹雪属性ダウン	ミャム 冻える乱射	エヴァン Xスラッシュ	ウルク 金刚击
シューティング	敌单体无属性ダウン	エヴァン Xスラッシュ	ミャム 回转アタック	ルティナ 流星剑

音之碎片

在游戏的迷宫中你可以找到很多音之碎片（音のカケラ），它们对应着5首音乐。收集齐一首音乐的音之碎片后交给广场上的音乐家，就可以开演唱会。开演唱会其实就是一个迷你游戏，演奏时会出现音符和△记号，当这些符号最大时按下△键，正确的话就会出现果实形状的黄绿色图案，如果不对的话就会出现叶子形状的蓝色图案。这些图案会飞到右下角的留声机去，演唱会结束时就会根据你的成绩来打分，观众会根据你的成绩给你一些道具。评分越高，给的道具越多。观众一共有7人+1只动物，每人最多给你2个道具，也就是最多可以拿到16个道具。

うみねこ亭
①水遗迹内部(自动获得)
②水遗迹内部
③水遗迹内部

グラナサーベル
①逆风之顶的废村
②风遗迹内部1
③风遗迹外部・顶上部
④星辰的回廊・10阶

LIVE！ LIVE！！ LIVE！！！
①幻想草原1
②幻想草原2
③毒遗迹内部
④土遗迹1（逆风之顶过完后）
⑤土遗迹2（逆风之顶过完后）

JOLLYLIFE！
①混沌の回廊地下 20 层
②混沌の回廊地下 30 层
③混沌の回廊地下 40 层
④混沌の回廊地下 50 层
⑤混沌の回廊地下 60 层
⑥混沌の回廊地下 70 层
⑦混沌の回廊地下 80 层
⑧混沌の回廊地下 90 层

グランディアのテーマ
①土遗迹3（逆风之顶过完后）
②炎云之目·炎之大地的火柱附近（逆风之顶过完后）
③炎云之目・火口・侧面（逆风之顶过完后）
④炎遗迹・内部（逆风之顶过完后）
⑤暗遗迹・工场内部
⑥光遗迹废墟起点向右

注意！每进入迷宫一次，最多只能找到一个音之碎片，因此要想全部收集很有难度，有时候甚至把迷宫逛完还s一个都找不到。碰到这种情况只能重头再来，幸好本作战斗乐趣十足，否则还真麻烦。

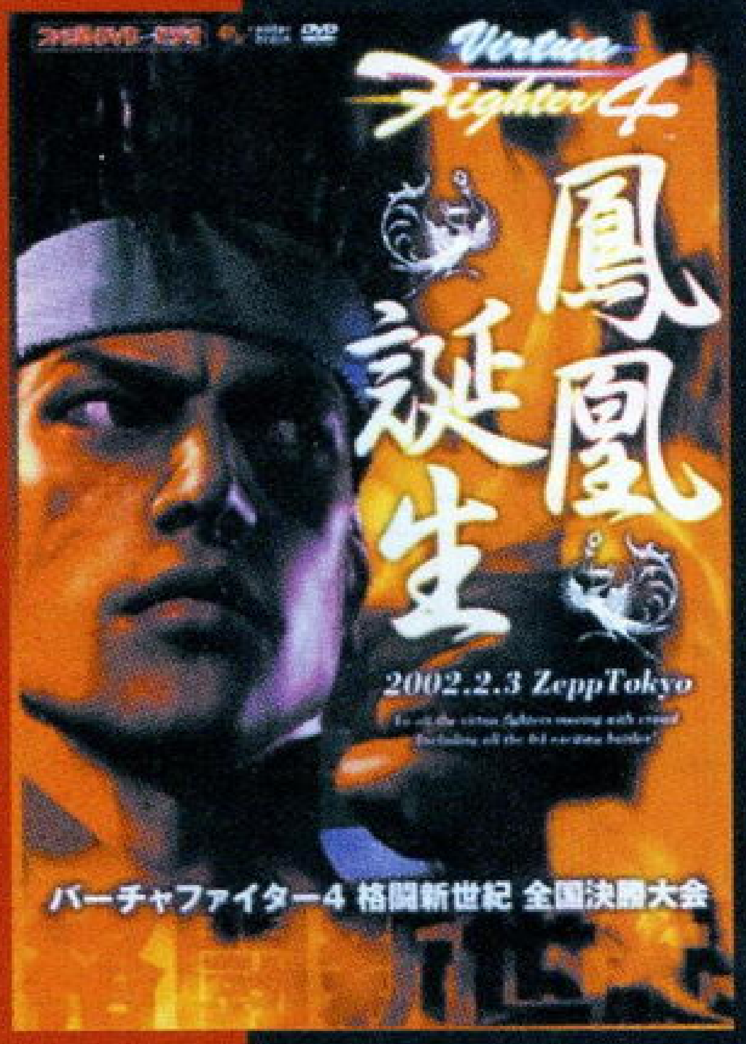
话梅糖果&3DM-SMV www.plumbook.cn

文：吴雪莉　小晶VF 青枫AKIRA

“VF 道场”又和大家见面了，不知道这半个月的时间内各位的功力是否有所长进？笔者在这里给刚入门的菜鸟们一点建议：VF 的道路是一个很漫长的过程，不要指望一朝一夕就能融会贯通地掌握这款游戏的方方面面，碰到挫折也不要轻言放弃（最近笔者就遭受了巨大的打击），让我们一起锻炼成长吧！同时也欢迎各界 VF 玩家来信说说你们的感受和心得。

凤凰的诞生

由SEGA-AM2 策划的“VIRTUA FIGHTER 格斗新世纪”比武大会已于2002年2月3日在日本东京台场的Zepp Tokyo会场隆重举行。经过一番龙争虎斗，比赛的冠、亚、季军分别由使用 Jacky、Wolf、Lau的玩家夺得。冠军得主除了可以获得PS2一台、《VF4》游戏以及专用摇杆等丰厚奖品外，更令人羡慕的是，他还获得了举世无双的“凤凰”称号。看着“凤凰升格”的字样在大银幕上出现的那一刻，是多么令人感动啊，随即全场响起了热烈的掌声。只可惜国内无数VF的支持者和玩家无缘亲自到现场去感受《VF4》大会那无与伦比的魅力，这不得不说是一种揪心的遗憾。好在还有弥补的机会，有关机构将于3月28日推出一套名为《凤凰诞生》的双碟装DVD，该DVD将完美记录下“VIRTUA FIGHTER 格斗新世纪”64场总决赛的全过程，那可是云集了全日本最顶尖的VF高手的精彩对决。除此之外，比赛中的各种精彩花絮也一一收录到了这套DVD中，临场感十足，国内VF爱好者们一定要关注这套DVD哟，笔者也会尽力把它搞到手。



另外，VF之父铃木裕先生在此次大会结束后举行了一个小型座谈会，在会上铃木裕表示他已经开始构想《VF5》，而且他还透露自己想推出一款3D刀剑格斗游戏，看来在不远的将来《灵魂能力》就要碰见新的强敌了。

▶ 初学者必看 《VF4》判定解说

《VF4》中攻击判定可分为以下几种：

上段攻击技：打击对手头部位置的招数，通常速度、判定都有一定优势。

中段攻击技：打击对手腰部位置的招数，蹲防不能。

下段攻击技：打击对手腿脚部位置的招数，站防不能（↓P除外）。

特殊上段攻击技：《VF4》的产物，可以打掉下段攻击的上段技，虽然在《VF4》Ver.C 中很多这类招数都被平民化了。

半旋技：攻击动作的发生以180度旋转做出，位移的话必须往打击方向移动，相反则被打个正着。

旋技：攻击动作的发生几乎以360度旋转做出，位移不能，除AOI之外，其他角色返技不能。

上段防御崩坏技：属于上段攻击技，对手站防后会造成较大的硬直，但是对手蹲下后此类招数会露出极大的破绽。

中段防御崩坏技：属于中段攻击技，对手站防后会造成较大的硬直，蹲下或蹲防则都会中招，此类招数多半出招比较慢，有效判定距离长短不一，对付此类技，位移或返都会有不错的效果。注意：此类招数有相当一部分是半旋技，位移方向出错的话就会中招。

投掷技

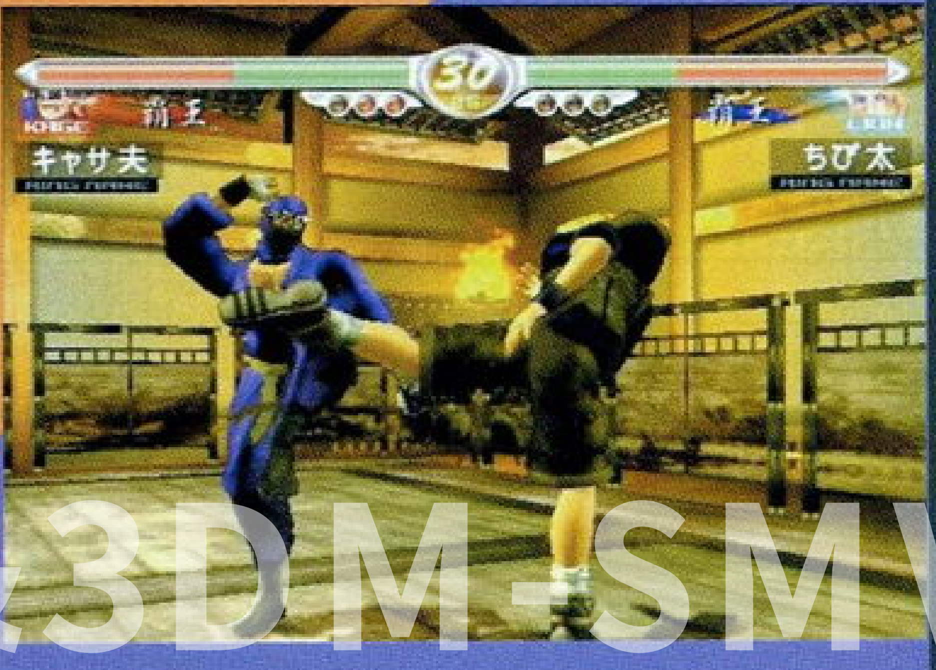
上段投：站防不能，（众人：废话……）有的甚至还能对半蹲立状态的对手产生判定（这点以后会详解）。

下段投：蹲防不能，对手半蹲立时依然有效，自然站起有效。（所以有时候被抓住就不要再大叫：我已经站起来啦！）

开跨类防御破坏技：AKIRA的专长，分为上段和中段（→P+G 与↓P+G），《VF2》中就已经存在了，虽然那时候的防御破坏判定更有投掷技的感觉，而在《VF3》中的攻击判定却被大大加强，《VF4》中有所平衡，但是依然非常实用，绝对可融入主流战术中。

上段防御不能技：KAGE的→→P+K+G 、WOLF的→→P，站防依然中招。

以上就是《VF4》中的攻击判定了。这些是《VF4》最基本的东西，如何获取胜利，如何制定有效的战术，都是围绕以上判定为准的。以本人的见解，玩VF这些年来，有一条定律：上段克中段，中断克下段，下段克上段，投技、旋技克位移。（以上判定相克链只是在非COUNTER情况下，速度等量的招数中有效）特殊情况：特殊上段技又克中断，又克下段，通常情况下特殊上段技都是在连携中产生的，所以还克上段，也就是说正常节奏中，对手只要采取反击措施，就会被你打掉。在《VF4》中用投技反击位移的战术上增加了不少风险，在对手非硬直时使用投技，此时对手如果在位移的第一时间用位移攻击，（↓↓／→→后不停的按P+K+G ），依然会成功破解，而且在这时使用快速的中段攻击，也有被对手位移成功后的位移攻击打掉的可能。所以笔者推荐用旋技，就算所用的角色没有旋技，那么也应该多用半旋技，用投掷是下策，当然投掷所造成的破坏也是大多数旋技不能达到的。先进的攻防理念是《VF》中最重要的，而不是什么高难度或者大威力的连技，空连是死的，“地连”是活的。所以建议初学者首先要了解的并不是连技如何如何，而是判定如何如何。笔者的“VF座右铭”就是：在成功防御后依然不能让对手露出破绽的时候，我选择闪躲、返技。在对付上段攻击时，首先要想到的是蹲下，哪怕是一次小P攻击，更何况很多上段旋技在防守后硬直比对手还长，例如：JACKY的PP←PK。其次想到的是下段攻击、返，最后无奈时才是站防，这点也是在实战中区别老鸟和初学者的一条重要途径。对付中下段攻击时，在有自信时，应该先发制人，在对手打到你之前先打掉他，要么进行闪躲（包括向后闪躲），总之对之后的反击策略没有好处的防守、不能让对手产生破绽的防守始终是下下策。虽然我们目前不能很好的做到这点，甚至可能永远都不能把这点做得很好，但是以这个为目标是完全正确的，让对手打空一拳和防守住对手一拳完全是两回事哦！记得笔者的VF老师曾经教导：世上只有两种顶尖的高手，一种能够在对手攻击判定产生前先打掉对手，另一种则是能够准确地闪躲对手的进攻招数，抓住空当狠命反击。笔者也正是围绕着这样一种理念进行修炼的。我想这也是VF中最吸引人的地方……一切都是非固定的，一切都掌握在自己手中。大家努力吧！（PS：如果有人说，应该会有第三种：能准确地用返技返掉对手的攻击，不能返的就防，不能防的就闪……我觉得：毕竟我们是人类，生活在地球上，呵呵呵呵……）



诗梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

VF道场

●部分人物简介●

AKIRA

作为主角的 AKIRA 拥有攻击力非常高的打击技，多种浮起技，空隙很小的中段技，可以说他的打击技在所有角色中是NO.1 的，往往抓住机会，一顿连携，对手已经对着屏幕上的KO字样目瞪口呆了。但AKIRA的打击技也有缺点，他所有的打击技基本上都是单发的，不可能像 JACKY、PAI 他们那样不停地组合各种打击技来压住对手打，而且这些直线打击技往往很容易被对手闪掉，所以对AKIRA 来说，虽然他在拥有攻击主导权的时候能给对手极大的压力，但在自己处于不利局面时，不要一直想着靠高性能打击技来硬克制对手，关键还是要靠基础招数起招，配合多方向的投技，这样才能让主导权握在自己手里，直至胜利。

PAI

PAI属于易用难精的角色。这个角色的指令相当简单，初学者用她也能轻易打出漂亮的连携，而且PAI大多数招数发生都很快，有些招数还有避开对手招式判定的效果，但缺点也同样存在，就是没有伤血多的大技，对于玩家来说，怎么用速度来弥补PAI低攻击力的缺点便成了区分菜鸟与高手的标志了。所以这就决定了PAI的主要战术，就是用发生快的招数来压住对手，在处于不利状况时用反击技或能避开对手招式判定的招数来扭转局面。同时，《VF4》里PAI还增加了仆腿和迷踪步这两个特殊架式，动作都很华丽，对于中，上级的玩家来说，绝对可以多多使用，丰富自己的打法，还能增加一点视觉美感。

LAU

LAU 非常适合中级玩家来使用，他既有像 PAI 一样简单的指令，同时攻击力也可以和 AKIRA 媲美。《VF4》里的LAU和《VF3》相比基本没有什么变化，所以他的基本战术就是用《VF2》里最常用的斜上掌和顺步冲掌来压住对手，如果对手喜欢下蹲避开斜上掌的话，就可以多用《VF3》的主力技凤凰枪掌来对应，更重要的是这些招数空隙很小，被防住也不用担心对手的反击，可以继续使用直线技来逼着对手打，而对手稍不留神被LAU的招数打到COUNTER浮起的话，那一顿老拳打掉半条血也很平常。对于站着死防不动的对手，LAU也有大威力的投技来对付。但LAU的弱点就是直线技实在太多，对于那种闪避用得很勤快的对手还是很头痛的。所以要用好LAU最重要的问题就是如何更好地应付对手的闪避了。

JACKY

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

JACKY的招数连携性能相当不错，招数指令也很简单，就像他使用的截拳道那样简洁实用并夹杂着一些华丽。拥有多种半回旋、回旋技，这是其他角色所不能媲美的，这也正好弥补了 JACKY 投掷方向不多的缺陷。超实用的肘打连携，配合小招，投技、半回旋技，加上非常方便的脚步变换，常常会导致对手位移方向判断失误。膝顶浮空后的连技难度大大降低，可以轻易打出。在《VF3TB》中需要COUNTER 浮空也未必能成功的连技，但是顶膝投掷反击确认还是没有改变。在《VF4》中JACKY还加入了上中段拳掌技返技，这更增强了 JACKY 的防御力，就连Akira的崩击云身，也在反击范围内，以拳掌技为主力攻击核心的角色看来在对付JACKY的时候要更加谨慎小心了。不过在《VF4》返技判定改革中，也使得JACKY的攻击判定过于单调……用 JACKY 变化相当重要，记得扬长避短才是上策。

Jacky 基本攻略

Jacky 历来就是非常强大的角色，《VF4》中也依然没有改变他的强悍，是工龄 3 年以上的老鸟的一大取胜利器，也是刚刚接触《VF4》的初学者不错的入门选择，可谓老少皆宜。

Jacky 主力技解说：

《VF4》中Jacky依然还是以各种强悍的中段攻击为主力。（众人：废话！）《VF4》中 Jacky 很多招数都得到了优化，例如：原先在《VF3TB》中，←→K+G 一旦被防御，马上就会进入“挡格”状态，硬直时间更是长……膝盖类、崩击云身反击确认，几乎对手打什么有什么。《VF4》中就不会再出现挡格状态了，反击确认的招数变为仅投技反击确认。这样一来，大大提高了此招的实用性，成为 Jacky 打击位移的主力招数。K+G 也是一样，被防御后无挡格状态，而且被防御后破绽极小，可惜是上段技，劝各位玩友还是少用为妙，同样决定了用来打击位移，还是应该采用←→K+G 比较好。

在肉搏中，彼此都没有出现较大的破绽时推荐的招数基本为：→P肘打，→PP，站立P、↓P封堵技，另外还有上中断拳掌技的反击技——原地不动，接住对手的招数瞬间按 P 即可。虽然威力不够大，成功反击后对手也不会倒地，但是在这之后却是投技确认的。利用这个返技可以给对手施加很大的压力。→PP的P为特殊上段技，并且半回旋，这种判定非常有利，在→P被对手防御，甚至被位移的情况下仍然可以选择再按一下P，节奏慢半拍也可，对手要是动了，不论上中下段反击十有八九都会被你打掉，对手位移的话也必须向背部位移，否则也将中招。这招的风险也较小，在PP→P被防御后慢点再按一次P，很容易造成对手的判断失误。→PP 对手命中后，可以选择使用较快速的下段攻击技，如↓K、↙P，击中后 ↙↙，再次↙P，肘打，瞄准对手位移，就用←→K+G。这样的战术很有效，对手被↙P打中后，如果想出↓P、以及其他下段小招点你（以终止被动的局面），这时你的肘打完全可以克制住对手的下段反击，并导致对手大闷……形势大为有利啊！近身战中也可加入一些连续肘打，→P击中对手后，再次→P，停顿一下然后再次→P……配合位移，中下段的变化，对手一定会很头痛的。

一般情况下不应随便使用→K 膝盖，→K虽然能够将对手浮空，之后的连续技威力也不小，但是毕竟→K代替不了肘打（时常看见身边的玩家随意使用→K），就算之前↓P或站立P打中对手，膝盖仍然有可能被对手↓P反克制，这时候被反克制可是COUNTER！而且 Jacky 的→K 膝盖是投技反击确认，一旦被对手防住，麻烦也不小啊……

P+KK 以及P+KPK/↓K解说：Jacky的P+K 类招数就像→K那样，一定要谨慎使用。虽然在《VF4》中P+K 被防御后没了挡格，P+KP 的P与P+KK 的K 拥有特殊上段的属性（对手即使在成功防御P+K 的时候使用下段技进行反击，依然会中招），但是对手一旦原地蹲下不动，P+K 之后的P/K便打空露出破绽（注意：特别是P+KK，就算之后快速输入←，可做出疾退动作，可打空就是打空……已经来不及补救了，笔者很少很少使用此技进行陆地打击）。以前玩《VF3TB》的朋友应该早已养成成功防御P+K 便下蹲一下的好习惯了吧？P+K 后的P被蹲下闪躲后就没那么被动了，仍然留有互相猜测的余地。对手一般这时不敢马上采取反击措施，担心你会毫不停顿的出完最后的K，将他的反击打掉。出不出最后的K的变化很重要，不出最后的K/↓K的话，对手可以有许多反击的方式；出了K/↓K，对手要是原地蹲着不动……汗。总之此技在瞄准对手出短距离招数时，用在↙↙后比较合适，但也是用在“搏”的时候，万万不可当饭吃，否则胜利不保。

↘PPP 解说：COUNTER的话，对手 3 下全中并且↑P追加确认，很爽的招数。不过第三下P是上段，没有COUNTER的话，对手蹲下就打空了，破绽较大。在没有信心判断对手在被击中时是否COUNTER，可以出↘PP，然后改用肘打↙P，或者忽然停顿一下再出招攻击。此技还可用于空中（换换口味嘛，每次都用相同的动作娱乐性会降低啊，呵呵，如：→K·→(长按)P·↘PPP)。

⊡ ←P 解说：←P 在《VF3TB》中实用价值并不大，可在《VF4》中却很有用，动作幅度减小、判定加强、半回旋，并用↙P连续。一般情况下就算被防御或对手处于下蹲状态时，仍旧可以用之后连续的↙P或肘打作变化来互相猜测，除非对手的目押能力超常厉害？毕竟就现在的大陆水准，这种玩家还是很少见的。COUNTER浮空后，接→PKK 威力也不小，动作也很潇洒哦。

↘KK 解说：↘KK在《VF3TB》中几乎就是废招，连技用不上，陆地进攻性能更是差得……实战中，中距离使用不错，对手蹲下状态被击中大闷后，第二下K确认。就算第一下被对手防御时，仍然没有反击确认的招数，慢出第二下K有可能造成对手判断失误，可第二下K要是被防御的话投技反击确认。连技中可使用，使用时不要忘了按K之前↘要长按，否则会变为↘K倒地追加技。

推荐的 Jacky 空中连续技：（偏执狂友情提供）

指令	攻击力	足位置	对应体型	备注
→K·→PPK	73	平行	全角色	对重型命中低，可用→PP↓K
→K·P·↘KK	67	八字	全角色	P后用G取消
P+KP·↘KK	57	八字	重型以外	
P+KP·→P+K·↘+K	55	平行	重型以外	
背向中P+K·→PK	67		全角色	COUNTER时P+KPK，攻击力86
←P（CONTER时）·←K+G·↑+P	88		全角色	
←K+G·↓P·←→K+G	59	平行	轻、中型	
←K+G·↓P·↘KK	64	八字	轻、中型	3方向长按

www.plumbook.cn

文：GOUKI

Winning Eleven 6

《WE6》追加情报

新增的 8 支俱乐部队已经浮出水面!

它们是：塞尔塔、皇家贝蒂斯、基辅迪纳莫、加拉塔萨雷、布拉格斯巴达、阿斯顿维拉、沙尔克 04、奥林匹亚克斯。

两支西甲球队，乌克兰、土耳其、捷克、英格兰、德国、希腊各一支，皇家贝蒂斯、加拉塔萨雷是 GOUKI 比较感兴趣的两支球队，事实上加拉塔萨雷队早就有实力进入MASTER LEAGUE了。总比荷兰那几支半红不黑的球队要强吧？当然了，这8支球队在MASTER LEAGUE中无疑都只有分到“DIVISION 3”的份。如果还有下一次扩军，不知道凯泽、博洛尼亚等球会是否会入选呢？说到扩军，佛罗伦萨现在如此糟糕的成绩会不会影响其在MASTER LEAGUE里的存在？如果在MASTER LEAGUE里面出现了某国的乙级球队那就真是个笑话了。

受伤，受伤，还是受伤。尽管外星人去年一年都处于受伤的阴影之中，但是没有人可以怀疑外星人的实力。2002 年世界杯会成为他重新振奋起来的大舞台吗？不管怎么样，外星人现在仍然还要努力通过斯科拉里那一关才行，现在他需要的，只是运气，就足够了。

高冢新吾　　佐濑太亮

《WE》两位核心制作人访谈

高冢新吾

“《WE》系列”的制作人，同时也是主程序师。可以称之为“《WE》的生父”。《WE》FAN 应该记住的名字。

佐濑太亮

从《WE4》开始加入制作团队，是大受好评的“MASTER LEAGUE”模式的制作人。

——《WE6》和以前的作品有什么不同的地方？

高冢新吾：变化很大的！应该就像是从《WE3》进化到《WE4》那样的感觉吧。这次应该和那次的感觉差不多的。

——那具体上有哪些变化呢？比如在操作上？

高冢新吾：之前曾经试玩过一次，感觉还是复杂了些。所以正准备对其中的某些地方进行改动。我想玩家还是需要一点时间来适应这一作的操作的。

——那是不是连操作方法都改变了？

高冢新吾：也不能这样说，基本的操作还是要保留下来的。其中有一个比较大的变化，那就是以前只要松开方向键，玩家控制的球员就会停下来，而现在就不可以了，不按其他键是停不下来的。

——不试着玩一下，我还真是想象不出那是种什么感觉呢。

高冢新吾：这是个秘密，目前还不能详细地解释给你听。

——玩家在刚刚上手《WE6》后，感觉最大的改变会是哪儿？

高冢新吾：动作的改变，是以前的 3 倍。

——那会不会感觉动作变得比较多余，重复的动作太多呢？

高冢新吾：不会的。比如，我们会严格控制从按键到球传出去的那一段时间，正面传球侧面传球的动作都有很大分别。

——虽然动作变为了前作的 3 倍，但我还是想不出能有哪些改变。

高冢新吾：这个的确是很难用言语表达出来的。但是如果你玩到后感觉就会完全不一样了。射门的动作也增加了很多，多到连我也数不清。相信会有不少疯狂的射门吧。并且，在表现射门的准确度上也比前作更加仔细。

——关于隐藏数值方面有什么变化？

高冢新吾：罗纳尔多的隐藏数值有一点很有意思，那就是伤病隐藏数值，有了这个数值，即使状态是最好，实际上也就和普通差不多。

佐濑太亮：这种球员不会有很多的。

高冢新吾：除了普通的对战模式，其他的模式都会加入这种隐藏数值的。

——原来如此。那么球队的各种特点有没有改变的地方呢？

高冢新吾：表现队伍个性的隐藏数值是增加了很多。

——能否举几个例子说明一下？

高冢新吾：就像每个队伍拿手的战术一样，隐藏数值会很明确地表现出来，例如某个球员的控球传球都很好，但速度却不快，而其他队员速度是不错，但传球准确度就惨了点……

——嗯，从《WE5FE》开始，加入了连携……

佐濑太亮：这个其实以前就有了，只是作为隐藏数值没有直观地表现出来而已。但《WE6》的连携又有了些改变，不光是球队间的，而且还增加了球员与球员之间的连携，比如将罗伯特·巴乔与托蒂都买进同一球队，你就会发现这两人的连携值是怎么也升不上去，原因是他们擅长的位置相同嘛！球星也是有性格的，所以这就在逼你架构一支比较“正常”的球队。

——关于球员的育成我想了解一下。

佐濑太亮：关于球员的育成，只是MASTER LEAGUE中的一部分球员，而那些球员会表示在一个表格里。在MASTER LEAGUE里由于没有年龄的概念，所以感觉有点不真实，但这次可以说是先进行一个尝试。

——这次增加了几支队伍，选择这些队伍的标准是什么？

佐濑太亮：主要是在欧洲冠军联赛中出现的队伍，还有就是玩家希望的球队，像加拉塔萨雷、基辅迪纳莫等等。

——这次的MASTER LEAGUE有很大的变化吧？

佐濑太亮：其实在两三个星期前我们曾经进行了一次试玩，但觉得不怎么好玩，于是现在正在修改。《WE6》加入了转会和租借系统，但我们与其他球队谈判的结果是一个球员也没买进来，真是好笑！这次加入了可以买卖球员的形式。买进球员就不会只是为了获得比赛的胜利，还能把他高价卖出去。另外，1710 这样的点数，其实也就是以前的 10 点、20 点左右，几场比赛就能得到了。

“《创造球会》系列”的开发商 SMILE BIT 近日正式成为了日本 J 联赛浦和红宝石的赞助商。从 3 月 2 日开始的日本J联赛第一轮起，浦和红宝石队队员就会穿上印有 SMILE BIT 字样的球裤出现在 J 联赛的赛场上。图为浦和红宝石的老牌球星福田正博与井原正已在新闻发布会上亮相的场面。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

天籁之音

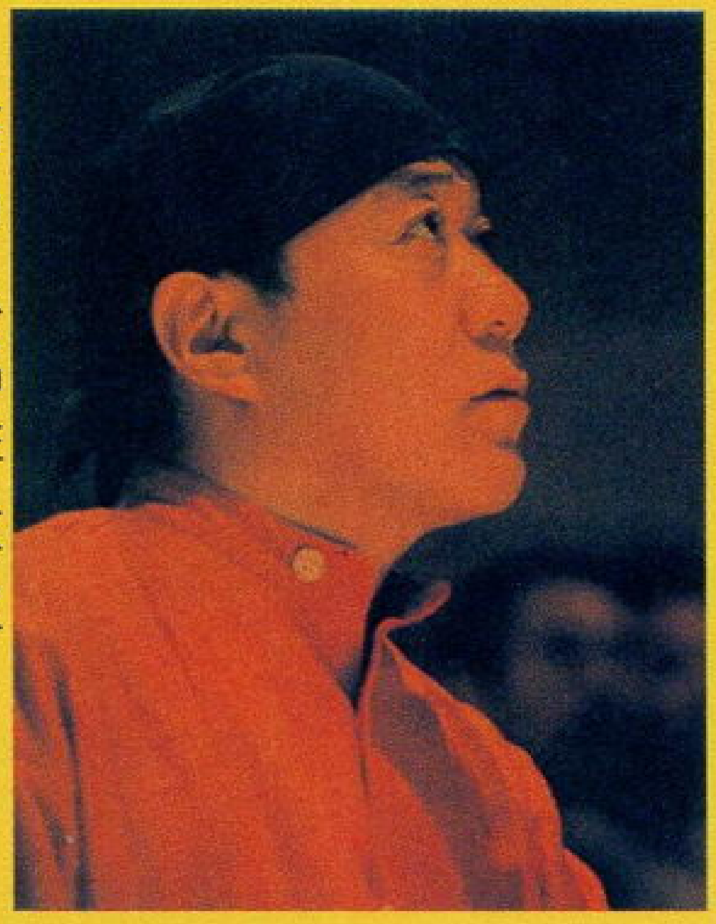
本期特辑 久石让（Joe Hisaishi）

相信每个对动漫有点了解的人都应该知道宫崎骏吧，《天空之城》、《龙猫》、《幽灵公主》、《千与千寻的神隐》等都是出自这位大师的手笔。但我在这儿要介绍的不是宫崎骏，而是为这些名作作曲的久石让！除了宫崎骏的卡通外，很多日本剧也都有久石让的配乐，他是被日本人称作“鬼才”的作曲家。久石让在抒情音乐方面有相当的表现，每次听他的音乐都不免有伤情之感，不过听多了就有点腻，可以说他的风格是“流行类的怀旧音乐”。

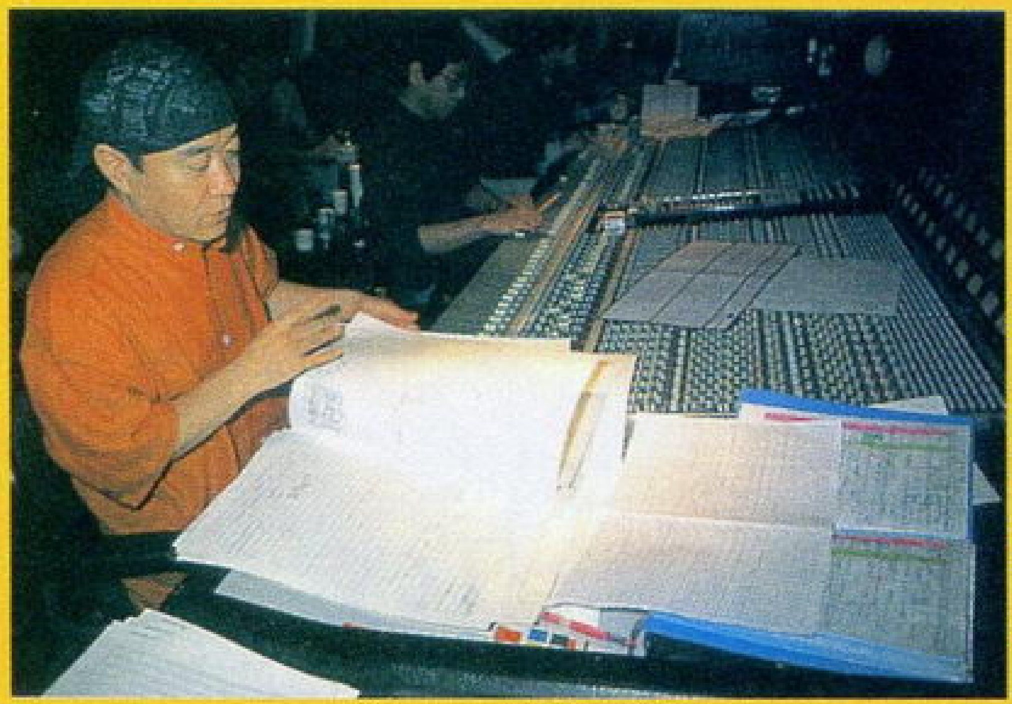
久石让小档案（学院派出身）

久石让4岁便与铃木慎一（日本著名音乐家，现已逝世）学习小提琴，1969年久石让进入国立音乐大学作曲科，这使他具有深厚的学院派作曲基础。久石让除了给电影配乐外，还写了不少十几岁到二十岁朋友不容易接受的现代作品，他的现代音乐观念受到菲利浦·葛拉斯（Philips Glass）、史提夫·莱奇（Steve Reich）、史托克豪森、约翰·凯吉（John Cage）等人，以及日本近代作曲家武满彻、三善晃的影响。1981年久石让推出第一张专辑《Information》，确定了自己的音乐风格，之后更为《风之谷》等影片配乐，此后他的音乐大受欢迎，几乎日本知名卖座电影都找他担任配乐。邀约不断的久石让自称三天可以写出七十首作品，有着旺盛的创作力。

与宫崎骏的合作



说到久石让与宫崎骏的合作关系，久石让表示是宫崎骏主动找他担任配乐，他认为宫崎骏在卡通方面有着极优秀的造诣，两人在观念上颇能沟通相契。他俩合作过较知名的卡通电影有：1984年的《风之谷》、1986年《天空之城》、1988年《龙猫》、1989年《魔女宅急便》、1992年《红猪》等等。在《天空之城》中音乐与画面结合的效果是久石让认为最好的一次。在影片中他用到许多爱尔兰民谣（《天空之城》与《幽灵公主》的音乐给阿非留下的印象最深！）。《龙猫》方面久石让则认为音乐本身就已经具备完整性，可以单独欣赏而获得感动。



编者语：其实久石让真正被国人了解的时候，也就是宫崎骏系列动画在国内流行的时候。久石让给一些电影作曲对我们来说无关痛痒。

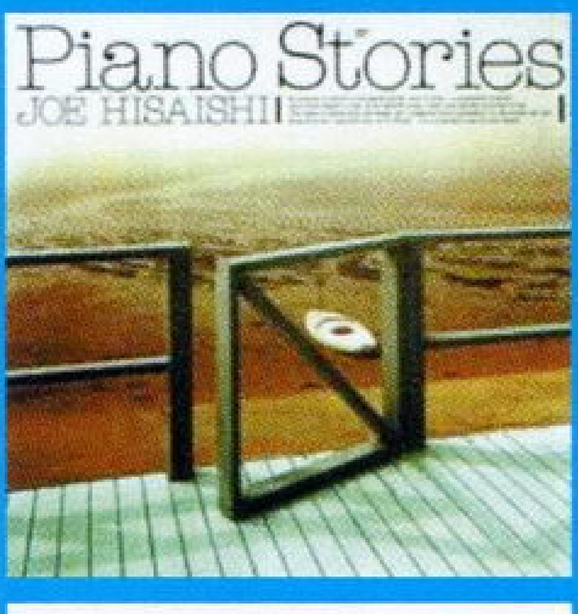
荣耀不断的未来

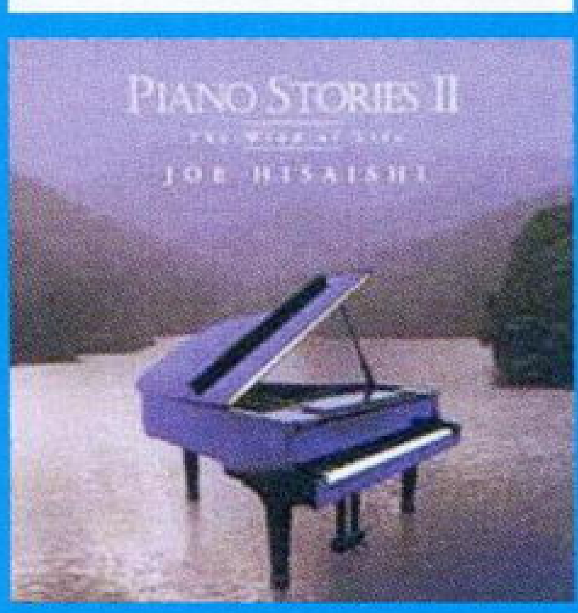
近年来久石让除了配乐之外，更积极以钢琴独奏家身分参与正统演奏会，包括独奏、室内乐、协奏曲等各类型演出，获得乐界很高的评价。1991年久石让获得每日映画大奖音乐赏，1991年二月更与“新日本爱乐管弦乐团”（为宫崎骏动画演奏的就是这个乐团）在东京艺术剧场共同演出。1992年2月他继《I am》专辑之后，推出另一张钢琴独奏专辑《My Lost City》，这一年他更是连续三年获得日本学院赏最优秀音乐赏。不久前久石让还担任日本长野冬奥会的音乐总监！

主要知名作品一览

宫崎骏动画系列：《风之谷》（原声集、交响乐版）
宫崎骏动画系列：《天空之城》（原声集、交响乐版）
宫崎骏动画系列：《龙猫》（原声集、交响乐版）
宫崎骏动画系列：《魔女宅急便》（原声集、交响乐版）
宫崎骏动画系列：《红猪》（原声集、交响乐版）
北野武电影音乐：《Sonatine》
北野武电影音乐：《Kids Return》
宫崎骏动画系列：《魔法公主》（原声集、交响乐版）
北野武电影音乐：《HANA-BI》（花火）
北野武电影音乐：《菊次郎之夏》
宫崎骏动画系列：《千与千寻的神隐》（原声集、交响乐版）

编者语：这次原本想介绍植松伸夫的，但实在是资料没收集全（残念……），就留在下次吧！不过久石让也算是相当有名了，前一阵子还买了不少关于他的音乐CD，在我的收藏中有《幽灵公主》的OST和交响乐版，都是原版的初回限定喔！^_^





适梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

DC 罗德岛战记 邪神降临

这是一位可爱的MM投来的秘技，请大家鼓掌！

30枚魔神徽章的前28枚其实都没什么用。等到第29枚入手后，便可以开始我的宝物收藏之旅了。因为第29枚徽章所换得的宝物是一把激光剑，这把剑不仅具有2.2m的杀伤范围，而且攻击速度是S。等到第30枚徽章到手后，便可以回到老婆婆那里，她便会将整个村落的可悲历史讲给你，等说完后一直选第一项便会把主角带到沙漠那条巨大沙虫所栖息的洞穴。这时那里所守护的就不是那条沙虫了，而是游戏序幕时所看见的那条黑龙，这其实才是游戏中最厉害的隐藏BOSS。

在那斯达洞穴中的那条龙神想必有的究级玩家应该去砍过它，可是它总是在HP到一半的时候就溜了，白费工夫。等下次再来时它还在，而且HP又加满了。怎么去打它呢？其实很简单，等到大家把魔神四装备凑齐之后再去找它，依次选2、1之后，就会和它展开真正的决战，等杀掉它之后，便会被龙神授予2条龙之禁咒。至此游戏中的两条龙就都败在玩家手中了。

有些玩家在游戏进行到最后的时候，一定会为了那个明明看起来很近，却总也拿不到的火神法杖而恼火，其实现在你还拿不到这件道具。在游戏通关一次后，会有一个存盘的提示。读盘后主角会从基地中直接出来。这时，主角应该返回第一次主角复活的复活之间。不过途中主角会遇到很多厉害的角色。尤其是最后的魔女卡拉更是厉害。游戏中得到的3瓶无敌药水就是在这里用的。玩家不要认为她的手下好打就先去解决他们，因为她的手下是杀不完的，主角只能用无敌药水和她近身战。好不容易把其解决之后就回到复活之间，在那里会碰到大法师，一直选第一项的话，便会得到游戏中最厉害的道具：雷神法杖。

凑够300的MANA去游戏终盘，对着那块石头用雷神法杖，等到MANA快用完的时候那块石头应该就会被敲碎了。等杀完周围的怪物之后，玩家就能得到终极道具：火神法杖。

紫萱妹妹

XBOX 死或生3(日版)

终于到了公布所有服装取得方法的时候，不过这次的服装数量还是少了一点儿，看来《死或生3 HARDCORE》是必出的了。

注意：C3入手后，才能入手C4；C4入手后，才能入手C5。

条件1：完成SPARRING MODE中的EXERCISE。

条件2：在SURVIVAL MODE中拿到XBOX道具。

条件3：在SURVIVAL MODE中取得20连胜。

条件4：默认设置下不续关完成STORY MODE。

条件5：在TIME ATTACK MODE中取得金杯。

霞

C3：条件1

C4：条件2或4

C5：条件2

※选择任意服装时按键不同，发型也会不同。A=蝴蝶结，X=马尾辫，Y=长直发

瞳

C3：条件3

C4：条件2

※选择C1或C4时，按X可以脱掉外衣。

HELENA

C3：条件2

※选择C2时，按X可以令衣服颜色改变。

AYANE

C3：条件2

※选择C2、C3时，按X可以令衣服颜色改变。

雷芳

C3：在TAG SURVIVAL MODE中与李剑组队取得20连胜或条件2

C4：条件2

※选择C1时，按键不同，衣服颜色也不同。A=红，X=蓝，Y=白，L（按住）=黑

ZACK

C3：条件2或3

C4：条件5

HAYABUSA

C3：条件2或用HAYATE的C3完成STORY MODE

※选择C2时按X可以令衣服颜色改变。

GEN FU

C3：条件5

※选择C1时按X可以令衣服颜色改变。

李剑

C3：条件5

※选择C1、C2时按X可以令衣服颜色改变。

克里斯蒂

C3：在TIME ATTACK的TAG MODE中与HELENA组队取得金杯。

※选择C2、C3时按X可以令衣服颜色改变。

HAYATE

C3：条件5

※选择C2时按X可以令衣服颜色改变。

TINA

C3：条件2或5

※选择C1时按X可以令衣服颜色改变。

BAYMAN

C3：在SURVIVAL MODE中获得三次铜杯。

※选择C1、C3时按X可以令衣服颜色改变。

BRAD WONG

C3：条件3

※选择C2时按X可以令衣服颜色改变。

LEON

C3：在SURVIVAL MODE中取得3次铜杯。

※选择C1时按X为赤膊装。

BASS

C3：在SURVIVAL MODE中取得3次铜杯。

※选择C2时按X可以令衣服颜色改变。

隐藏角色EIN出现方法

将所有人通关后用HAYATE玩SURVIVAL MODE，然后在输入排名时输入“EIN”，EIN就会出现。

PS2 最终幻想X 国际版

传说国际版拿到飞空艇后直接回ビサイド村干掉暗黑Valefor后就会死机，不过纱迦没有去验证这是否属实，因为就凭刚拿到飞空艇时的实力就想干掉身为八大暗黑召唤兽之一的Valefor的确有点困难。据说只要玩家稍微发展一段剧情后就不会死机了。

海市蜃楼

拿到飞空艇后来到サヌビア沙漠西部的尽头，与守在沙漠出口处的人对话，他会问你是否要回到琉库的故乡，选择“是”的话，就会遇到暗黑Ifrit。打败暗黑Ifrit后不停地按○键与守在那里的两个アルベド人对话，如果成功的话你就可以大摇大摆地走过去了。由于琉库的故乡已经被飞空艇炸毁，因此是回不去的。不过如果你摸索着走到尽头的话，就可以看到奇妙的海市蜃楼景象。

PS2 异度传说

必须码

ECB807E4 14367344

战斗结束时金钱MAX

9CBE09FC 0856E7A1

TPドラッグA +10

3CD59776 1456E788

TPドラッグS +50

3CD5977C 1456E788

TPドラッグZ +100

3CD5977A 1456E788

EPドラッグA +10

3CD59780 1456E788

EPドラッグS +50

3CD5977E 1456E788

EPドラッグZ +100

3CD59784 1456E788

SPドラッグA +10

3CD59782 1456E788

SPドラッグS +50

3CD59788 1456E788

SPドラッグZ +100

3CD59786 1456E788

PS2 创造球会2002

必须码

EC83DFBC 1456E79B

金钱MAX

1C8C1670 17E9C70C

周、年、月

1C8C1674 ZZYYXXXX

zz

14（1周前半）

13（1周后半）

16（2周前半）

15（2周后半）

18（3周前半）

17（3周后半）

1A（4周前半）

19（4周后半）

yy

56（1月）

55（2月）

54（3月）

53（4月）

5A（5月）

59（6月）

58（7月）

57（8月）

4E（9月）

4D（10月）

4C（11月）

4B（12月）

xxxx

E7A6（1年）

E7A7（2年）

E7A8（3年）

E7A1（4年）

E7A2（5年）

E7A3（6年）

E7A4（7年）

E79D（8年）

E79E（9年）

E79F（10年）

E7A0（11年）

PS2 鬼武者2

必须码

EC83190C 1456E79B

体力不减

1C8222B8 0456E799

鬼力不减

4C822406 1456DBA5

所持金99999

1DEC506C 1455692C

高速化

1C831D0C 1456E7A5

1C831C5C 1456E7A5

1C831CB4 1456E7A5

全道具

7DEC559C 16A2E7A7

3C978387 1456E7A5

烈火剑

1DDE457E 145678E4

魂最大

1C8588CC 0456E79F

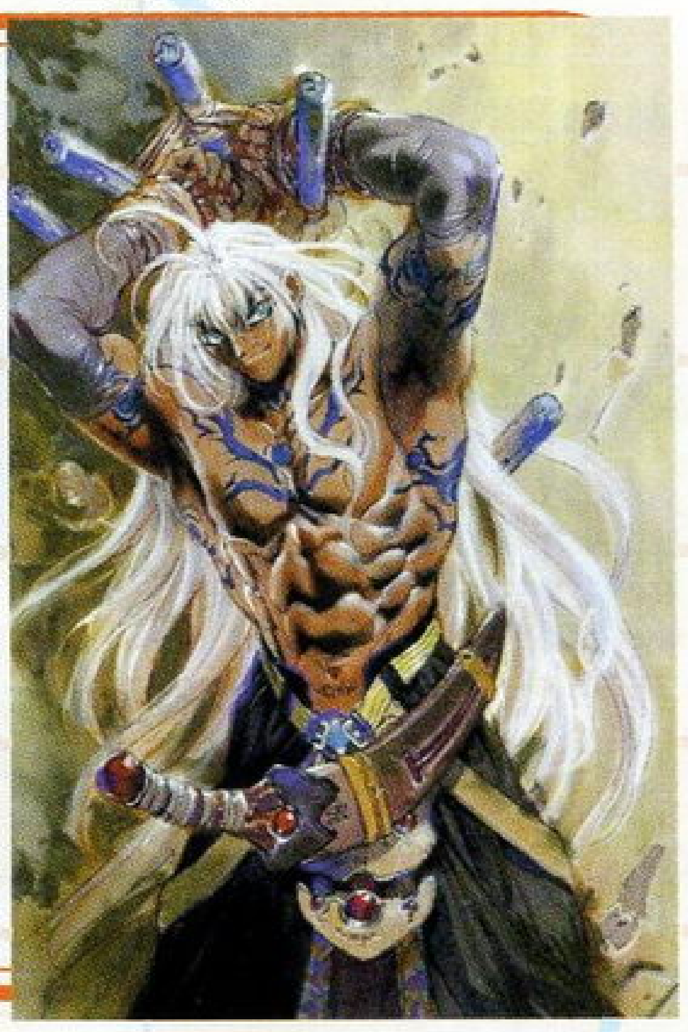
火热秘技

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

生日

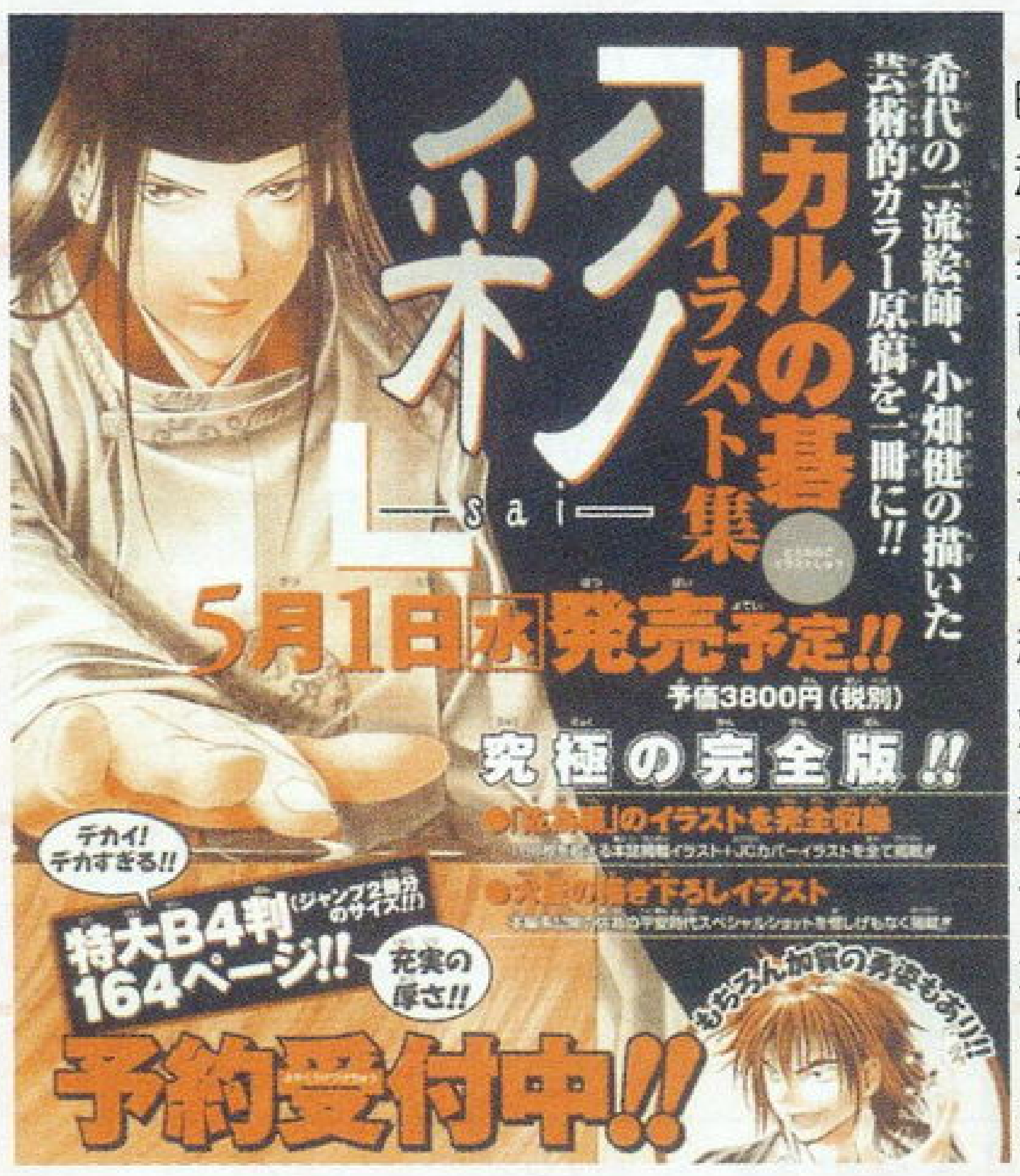


也许一个人每一年当中必定会记得的日子就是自己的生日了吧。少年的时候过生日希望自己快快长大，将来能够在复杂的社会中找到自己的定位。而真正长大之后，过起生日来反而成为一种回忆，多少次扪心自问10年前的我看到今天的我会怎么想，究竟自己未来应该怎样做才是正确的？一个个问题就像连绵不断的潮水拍打在头脑中解不开的死结上，早上醒来，才察觉自己做了一个没有答案的梦……

最近日本方面放宽了对动漫类创作题材审查的力度，致使更多的青年人投入到这场激烈的市场竞争当中。虽然整个市场还是呈现疲软的态势，但面貌正在一天天更新，毕竟自由的创作空间才能培育出优秀的作品。"游戏动漫园"当然会继续致力于将最杰出的动漫作品介绍给广大读者的任务，希望看到你们的笑容，就像生日吹蜡烛许愿时脸上洋溢着的那种笑容……

C&A 动漫特工队

小畑健的"棋魂画集"即将诞生 《彩》势必成为FANS抢购的精品



一直以来小畑健都以出色的画功见称，现在终于在《棋魂》之"佐为篇"完结之后，集英社决定推出有关《棋魂》的画集了！这一次的画集定名为《彩》(日文读音是SAI，即是故事中佐为在网上下围棋时的名字)，其中将会收录大量的彩稿作品，除了"佐为篇"中的彩稿作品之外，更另外收录了番外篇以及最珍贵的未公开的平安时代的佐为插画！这本B4大的画集将会于5月1日推出，各位FANS记得要留意了！此外《周刊少年跳跃》近期刊登了加贺的特别篇，故事讲述随着三谷以及明明等人的毕业，围棋部又再次只剩下一个人，那就是原本是一年级学生的小池仁志了，但是无论他怎样努力，就是招揽不到新的一年级学生入部，而在此时回到母校来的加贺铁男，又能否为围棋部打破这个局面呢？

缔造明星的神话 《小泉修物语》登场

在新一期的《周刊少年杂志》中刊载了一个十分有趣的短篇，那便是由新人杉山真弓绘制的《小泉修物语》！《小泉修物语》是讲述小泉修这个经纪人如何捧红旗下艺人的经历，而这一期刊登的便是"MORNING娘"(早安少女组)！故事开篇的时间为1997年9月，那时候一个5人的少女组合正式命名为"MORNING娘"。虽然她们表面上非常风光，但是却背负着巨大的压力，如果在5天之内不能卖出5万张专辑CD的话，便不可能在竞争激烈的流行音乐市场中生存下去！尽管这是一个很难达到的目标，但其实她们5个人已经下定主意，有着"背水一战"的决心！到底她们要如何才能达到这个目标呢？而她们又如何由刚开始的5个人发展到10多个人仍然如此受欢迎呢？小泉修究竟施了什么魔法？喜欢了解娱乐圈的漫画迷请千万不要错过了！

两大网页大更新 精彩内容源源不绝

CLAMP官方网页

一直以来CLAMP的作品都深受大量少女读者的欢迎，她们这个4人组合除了曾创作经典作品《圣传》、《东京巴比伦》、《CARD CAPTOR SAKURA》外，近期的热门长篇连载作品《X》口碑也相当不俗。而她们自己的个人网页已经推出多时了，但最近做出了很大的调整。虽然网页上并没有刊载她们的彩稿作品，但是详细地列明了4位作者的资料。除了她们的个人资料之外，关于她们的作品介绍也非常详尽，相信不少FANS或读者未看过之前都不知道她们曾参与制作了如此多的作品，有兴趣的话一定要到那里逛一逛啊！网址为http://www.clamp-net.com/mainmenu.html

北条司公式网页

近期在亚洲非常火爆的热门漫画《ANGEL HEART》(《天使之心》)的作者北条司也重新整理推出了官方的公式网页。这个官方网页的更新速度不算太快，但是有关北条司的资料却十分齐全，其中有北条司自己的最新情报以及他以往绘制的作品介绍，另外当然也有大家最喜欢的彩稿集！除此之外，网页中也有不少和北条司相熟的漫画家与插画家的连接，对于喜爱浏览漫画家网站的读者可以说是非常有用呢！网址为http://www.hojo-tsukasa.com/

《口袋妖怪》最新电影版动画公开 GBA版《口袋妖怪》的妖怪数将达到……

GBA版口袋妖怪将于今年第四季度发售，总妖怪数达到350种以上！！

将于今年暑假上演的《口袋妖怪》电影版公开了它的正式名称——《水都的护神 拉蒂亚斯与拉蒂奥斯》。届时，神秘的新口袋妖怪拉蒂亚斯与拉蒂奥斯将闪亮登场！另外还附带一部短篇动画，名为《皮卡★皮卡 星空野营》。这部最新的电影将于7月13

▲拉蒂亚斯与拉蒂奥斯(ラティオス和ラティアス)都是"梦幻之怪兽"，它们的高和体重分别是2m、60kg、1.4m、40kg。拉蒂奥斯是哥哥(后)，拉蒂亚斯是妹妹(前)。

日开始公映。

“《口袋妖怪》系列”的总制作者石原恒和以及参加电影制作的各工作人员都到制作发表会为电影提高人气。石原先生说到：“《口袋妖怪》最初一作共有151种怪兽；而到了《口袋妖怪金银》，总怪兽种类达到了251种，照这样推断的话，最新一作《口袋妖怪》将会有350种以上的怪兽！”

▲“《口袋妖怪》系列”的总制作者石原恒和大家可不能不认识。另外很多读者都对释由美子比较熟悉吧？

▲将会一起上演的短片《皮卡★皮卡 星空野营》。

《口袋妖怪》小数据

《口袋妖怪》是目前世界上最赚钱的卡通宠物之一！1996年2月28日，任天堂发售了GB游戏《Pokémon（ポケモン）》（口袋妖怪）。当时谁也没有料到《口袋妖怪》日后能够红遍全球。在1996年，《口袋妖怪》也在小学馆的《别册滚滚漫画SPECIAL》中开始连载漫画版的《口袋妖怪》；1997年开始在电视台播放《口袋妖怪》的TV动画。自此，《口袋妖怪》开始席卷全球……

游戏■到2001年为止，任天堂的GB系列游戏机（包括GBA）在全世界有超过1亿台的销量。■到目前为止的“《口袋妖怪》系列”游戏软件包括《赤》、《绿》、《青》、《黄》、《金》、《银》及《水晶》。这些《口袋妖怪》的全世界累计总和销量已经突破**7200万套**！也就是10个有GB的玩家中就至少有7人拥有一款《口袋妖怪》游戏，这还不包括数不尽的D版……另外，由《口袋妖怪》派生的其他游戏软件如《口袋妖怪弹球台》、《口袋妖怪竞技场》等等，全世界也有超过**4000万套**的销量。

卡片游戏■全世界总出产卡片的枚数为**130亿张**以上。■目前口袋妖怪卡片已经“升级”到了新一代，即“NEO”代，包括“Neo Genesis”、“Discovery”及“Neo Revelation”等。

电视动画■“《口袋妖怪》系列”动画现在仍在全球68个国家，以25种语言进行播放。在美国，面向2岁～11岁的儿童电视节目中，《口袋妖怪》长年保持收视率第一。■在美国，由2001年9月开始播放第四季《口袋妖怪》动画，名为《Johto League Champions》。

电影■第一部电影《ミュウツーの逆袭》与第二部电影《ルギア爆诞》在全世界超过40个国家进行放映。《口袋妖怪》的电影在美国具有极高的票房收入，有些甚至已经超过了迪斯尼动画片的成绩。■第三部《结晶塔の帝王》于2001年4月于美国放映，也已在其他28个国家放映。第五部电影将于7月份在日本上映。

▲前4部《口袋妖怪》电影，你都看过了吗？

2001年度根据热门动漫改编的游戏盘点
你绝对不能错过的权威资料评述

文：罗嘉

从销量上来看，PS2上的《吉翁前线 高达0079》和《连邦对吉翁DX》分别以29万和74万高居榜首；其次是PS上的两款《ONE PIECE》，分别以56万和32万紧随其后，然后就是《犬夜叉》和《游戏王》的销量也过得去。至于根据美版漫画改编的《重金属》和《蜘蛛人》就不怎么样了，而PS上的《电童》和《松本零士999》，还有PS2上的《Hunter X Hunter》和DC上的《超时空要塞M3》销量都是三四万左右。以上是杂志中曾经介绍过的游戏，就不多废话了。下面列出一些杂志没有介绍的游戏：

DC游戏		
《我是机器猫》	AVG	1月25日
《纯情房东俏房客 （LOVE HINA）》	AVG	3月29日
《新世纪福音战士 TYPING E计划》	SLG	4月19日
《高达战役在线》	SLG	6月
《新世纪福音战士 打字补完计划》	ETC	8月30日
WS游戏		
《机动战士高达 VOL.1 SIDE7》	SLG	1月
《SD高达英雄传—骑士传说》	SLG	2月
《SD高达英雄传—武者传说》	SLG	2月
《宇宙战舰大和号》	SLG	2月
《名侦探柯南 落日女王》	AVG	4月5日
《口袋中的机器猫》	AVG	5月
《幻想魔传 最游记 Retribution》	RPG	6月
《SD高达G世纪 GATHER BEAT2》	SLG	6月
《机动战士高达 VOL.2 JABURO》	SLG	8月
《Hunter X Hunter 被引导者》	RPG	8月
《从电视动画中来—ONE PIECE之彩虹岛传说》	RPG	9月
GB游戏		
《幻想魔传 最游记》	不明	3月
《从电视动画中来—ONE PIECE之海盗团的诞生》	RPG	4月
《Hunter X Hunter 禁断之秘宝》	RPG	4月
《名侦探柯南 被诅咒的航路》	AVG	6月1日
PS游戏		
《逮捕令》	AVG	3月22日
《唐老鸭 RESCUE 大作战》	ACT	3月
《SD高达G世纪—F．I．F》	ETC	5月2日
《HELLO KITTY 会话ABC》	ETC	10月11日
《机器猫 秘密口袋乐园》	ACT	11月29日
GBA游戏		
《游戏王》	TAB	3月21日
《纯情房东俏房客 祝福之钟はなるかな》	AVG	9月
《闪灵二人组 （GET KEEPERS）》	RPG	11月

根据“游戏动漫园”以往向大家介绍的改编游戏可以得出以下几个结论：

一 由动漫作品改编的游戏除了高达和“《机战》系列”以外，一般不会在大作纷纷上市的时候去抢市场，时间多选在不是档期的市场淡季。

二 对应的机种一般比较偏向于非主流机种，像WSC基本除了SQUARE，就靠机器人和卡通作品过活。

三 根据爱好者群体的差异，选择改编的作品不但是当红的连载，而且能在游戏和动漫两方面都吃得开，男性化倾向很明显。

四 无论是手掌机还是家用机，游戏类型都是根据动漫的形式来定，原创的内容偏多。

其实动漫作品游戏化是一件很平常的事情，但在游戏中能否找到原作的魅力，可就是仁者见仁的事情了。笔者觉得改编比较好的还是“《柯南》系列”和“《金田一》系列”，《封神演义》也不错，比TV版动画强。而且，无论是动画还是游戏，原作者都要有很大比例的进账。有位在日本的朋友告诉笔者，CLAMP之所以更换出版社，就是开价太高，角川书店出不起单行本的版税。而到了国内，这种做法无疑是在找死。说到底，这还是市场和版权的问题。

现在许多漫画作者也学起了插画师，给游戏做人设，像由贵香之里、漆原智治。要知道就算是连载，彩稿的价格也要比黑白漫画的价钱贵上很多倍呢。

去年是《ONE PIECE》大行其道的一年，尾田荣一郎是个谦虚和勤奋的青年漫画家。他从来不休载，这比富坚义博强多了，而且就算《ONE PIECE》再火，和月伸宏的《GUN BLAZE WEST》再烂，他也对先辈和月一直很尊敬。（他的长相虽然不算帅，但却很精神，在漫画家里算少有的。）

足球小将 ROAD TO 2002

冲向世界，与列强对战！
PS的《足球小将 新的传说·序章》

大空翼的足球传说将会在PS上延续下去！与在PS上推出的前作有所不同的是，新作当中登场的角色全部都是曾经在《足球小将·世青篇》中出现过的。虽然游戏的玩法加入了许多SLG的成分，但是仍然能够给所有看过原作漫画的玩家带来新鲜感，同时比赛的流畅感也没有丝毫减低。下面就简单介绍一下大空翼的对手吧。

南美桑巴足球王国 巴西

拥有“足球王国”之称的巴西，其青年队的实力在世界上当然是首屈一指的。号称“足球改造人”的辛坦拿和“足球之王”纳度尼的攻击能力都是世界一流的，能够和这样的对手交战是大空翼的福气，当然也永远不能放弃取胜的机会。

亚洲足球的新星 中国

中国队中不少球员的身材都非常高大，空中优势尤其明显，原作漫画中攻进日本青年队球门的第一人便是号称“空中大鸟”的飞翔。此外中国青年队最杰出的人物便是射手肖俊光，那充满爆炸力的必杀射门技巧“反动蹴速迅炮”要不是若林源三以牺牲自己的双手为代价的话，是绝对不可能接住的。

南美攻击型足球 墨西哥

拥有以“太阳五勇士”为名号的队员的墨西哥球队，是原作漫画中大空翼在“世青杯”决赛时遇到的第一队挑战者。后防线上有身材高大的卡西亚作为“跳板”，其余的4名攻击型队员可以在空中表演出多种进攻套路。（D·S：汗……）但是墨西哥队中的最强者其实还是守门员艾斯派特，出色的弹跳能力和惊人的反应速度都给日本青年队带来了不少麻烦。

沙漠的雄鹰 沙特阿拉伯

大空翼在世青赛亚洲区预选赛上遇到的最强对手——沙特阿拉伯青年队，也在新作中出现了。拥有“足球天才”称号的沙漠王子奥卫兰，其率领的“蚁狮战术”使不少球队都感到十分头疼。此外孔武有力的“灯神”伏尔甘则是沙特队的后防中坚，因为他身材高大，冲击力相当惊人。这些都是使大空翼等人陷入苦战的重要因素。

华丽足球的代表 瑞典

在欧洲地区拥有强劲攻击力的球队非瑞典青年队莫属。每个队员不仅球技高超，并且在整体作战能力上也统一有序。尤其是队中号称“白夜骑士”的王牌射手利云，其绝招“利云射球”和带球过人技巧“曙光女神的幔帐”都是他的主要特色。这些都让日本青年队吃到了不少苦头。

距离世界杯越来越近，大空翼等足球青年再度活跃起来！

GOAL，GOAL，GOAL!!

超人气青年漫画《我的那一位是女子高中生》
“《ROOMMATE》系列”的最新作于PS2登场

大人气的“《ROOMMATE》系列”的最新作，便是由集英社的《周刊青年跳跃》中每个月连载一回的《HIYOKO BRAND那一位是女子高中生》为题材改编的AVG。由于这一作在PS2上推出的关系，不论是画面还是音效都能够达到令人满意的程度，更主要的是剧情有这部畅销漫画作保证，想来一定非常吸引人。虽然游戏系统还没有详细公布，但是目前可以得知该游戏对应PS2主机的内藏时钟功能，不同的时间段会引发不同的事件，这个充满特色的系统可是“《ROOMMATE》系列”的最大魅力啊，想和麻美一起生活的玩家从现在开始就要调整好PS2主机的时钟喔！下面就让我们了解一下故事的女主角小野原麻美吧。

小野原麻美的表情集

小野原麻美

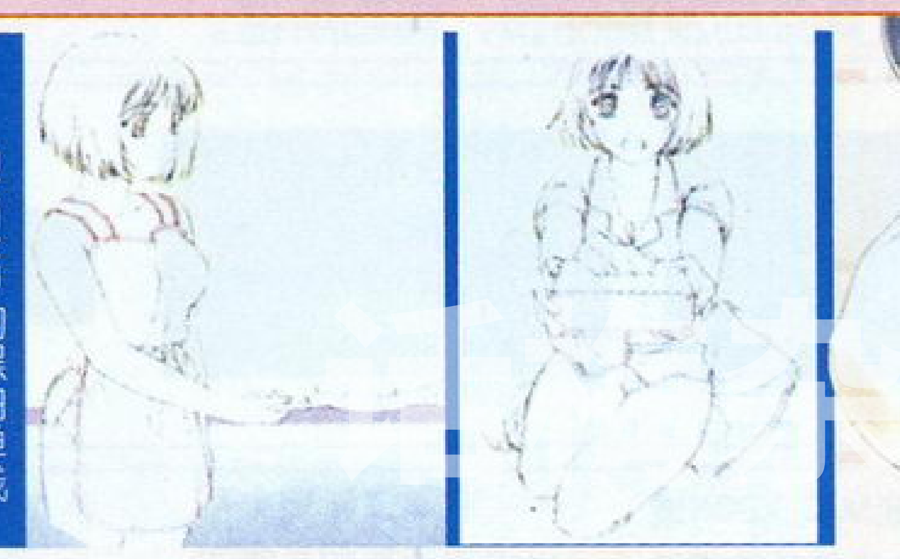
PROFILE

■身高：156cm ■体重：46kg ■生日：5月17日
■年龄：17岁 ■血型：O型 ■三围：B88cm W58cm H85cm
■特技：料理 ■趣味：散步 ■擅长科目；英语、世界史
■最差科目：数学、古文 ■配音：铃木丽

能同主人公一同生活，对麻美来说是一件相当幸福的事。

预定暑假一起外出旅行，究竟能否如期出发呢？

EVENT的黑白单线设定原画，可以看出麻美的料理相当出色啊。



PS2 周边完全鉴定（手柄篇）

随着PS2在国内的销售日渐火爆，与该主机相关的特色配件也层出不穷。鉴于3月AB合刊“硬件道场”中的《PS2实用问答集》受到了读者的好评，但对于周边配件这一部分所涉及的内容较少，因此特别追加编写了这方面内容。介绍短小精悍，突出说明某一周边的特色，至于具体的选购或使用方法，还是请玩家亲自到游戏机专卖店进行测试。

从外观上看同SS的标准手柄没有什么差别，但却实实在在是为了更好地进行格斗游戏的操作而设计的。与普通PS2手柄相比，将L1键和R1键设计在4个常用键的旁边，保留了原本的十字方向键的设计并适当进行了一些改良，便于搓招。此外对应振动功能。用该手柄对其他类型的游戏进行操作时，也能够得到令人满意的效果。

品名：ASC II PAD FT2
售价：2600日元
国内参考售价：170元左右
制造商：ASC II

可以使用单手进行游戏操作的手柄，因为造型独特，所以吸引了很多喜欢新潮电玩产品的玩家。该手柄虽然面市已经有几年的时光了，但国内的仿冒品却不多见。正是因为该手柄对应的游戏类型只限于RPG和SLG，所以如果不是很讲究的话，没有必要一定购买该手柄。由于手柄上按键的设计比较集中，因此实际操作时的手感确实不错，推荐给喜欢RPG或SLG的玩家使用。

品名：Grip Controller
售价：2500日元
国内参考售价：200元
制造商：HORI

由于许多玩家还是比较习惯PS2普通手柄，因此以便设计了方便搓招的专用格斗手柄，但因为手握着这类手柄的感觉多少还是与普通手柄有些差异的，因此精明的周边配件厂商便推出了一款折中型设计的手柄。握着该手柄进行游戏时既有普通手柄的感觉又能够体会出搓招的乐趣。因此该手柄一上市便引发了玩家争相购买，成为格斗游戏手柄的新贵。

品名：Power Grip Analog Pad
售价：3300日元
国内参考售价：250元
制造商：HORI

电玩周边制造名厂OPTEC推出该遥控手柄目前在所有种类的手柄中售价最高，专门为“懒汉型”玩家设计，省去了拔插手柄接口端的环节。它的有效距离是5米，因此在使用效果上还是能够令玩家满意的。由于该手柄设计了连发功能键和其他设定操作指令的功能键，所以花样还是蛮多的。推荐给喜欢收集各类手柄的玩家。

品名：Wireless Analog Set
售价：5680日元
国内参考售价：370元
制造商：OPTEC

目前PS2主力正品摇杆之一。除了自带连射功能之外，还同时拥有“操作记忆”和“SHORT CUT”这两项新功能，玩家可以利用此功能输入复杂的招式，然后再以简单的独立按键立刻使出。尽管以前推出的某些摇杆也具备此功能，可是使用起来却没有该摇杆那么顺畅，其信号传输速率非常高，在进行格斗游戏时使用也不会有任何生涩的感觉。

品名：ASC II Stick FT2
售价：5500日元
国内参考售价：370元左右
制造商：ASC II

专门为《VF4》设计的摇杆，按键的位置设置与街机一模一样，绝对专业对应“VF玩家群”。因为部分电子元件采用真空焊接工艺，导致硬件故障率极低。用材也是同类体积摇杆中的上等材料，经久耐用。惟一的缺点便是只能对应《VF4》这一款游戏，用来玩其他格斗游戏的效果则差强人意。目前因为极度缺货中，许多游戏机专卖店都有价无货，所以想要购买的话还需等待。

品名：VF4专用Stick
售价：3980日元
国内参考售价：400元
制造商：HORI

元祖级别的PS摇杆，如果国内哪位玩家有该正品摇杆的话，绝对可以算得上“摇杆收集之王”。一句话，该摇杆的用材不是现在任何一款摇杆可以与之相比的，操作手感也是120%的街机感受。只可惜现在根本看不到了，所以已经蜕变成“摇杆族”美好的回忆罢了……

品名：Fighting Stick PS
售价：5980日元
国内参考售价：无价
制造商：HORI

机身纤细功能强劲！
史上最强的VGA BOX登场！

随着玩家对影音产品的要求越来越高，一般的AV端子线和S端子线已经不能满足高级玩家的要求，如果想在家中享受最高素质的视听效果，那么这款由日本电器厂商推出的“XRGB－2 Plus”便绝对必不可少。除了一般的AV端子线和S端子线输入之外，更备有可以接驳PC、RGB甚至D端子线的输入端口，再将它接驳到等离子显示器和品质优良的音箱上，不论是玩游戏还是欣赏电影都可以得到至高享受。目前该产品有极少量留入了国内游戏机专卖店，但过千元的身价还是令国内玩家有点却步。真正的发烧品质，物超所值。

这就是传说中的XRGB－2 Plus！？

可以接驳NGC、XBOX或部分DVD机的最新科技成果——D端子输入端口。

在机身正前方可以调校画面的光暗和其他设定。

在机身后方包括AV端子、S端子、PC输入端口以及视频、音频输出端口。

附带遥控器以及各类端子线。

由于电压需求大，因此必须再接驳大功率的驳环型变压器。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

(常用另类专用控制器篇)

风靡全世界，玩家通常称呼它为“跳舞毯”。因为《DDR》的健身功能逐渐被广大非玩家类的时尚少男少女所接受，所以在街机逐渐冷却下来之后，在家庭中又同样受到了欢迎。这个Delux和先前推出的产品最大的不同之处，就在于它具有更好的吸音功能，无论做出怎样大幅度的动作，也不会干扰到邻居的休息。

名称：Dance Dance Revolution 专用Controller Delux
售价：9800 日元
国内参考售价：650 元
制造商：KONAMI

和“跳舞毯”一样，同样来自KONAMI游戏王国的周边产品。不过由于《beatmania Ⅱ DX》采用7个按键进行操作，因此在难度上也达到系列的最高峰。普通玩家用手柄根本无法适应该游戏的操作，而如果换上这套“装备”的话，也许会渐入佳境。此外该专用控制器的利用率还算比较高(系列作品一直在推出)，具有一定的购买价值。

名称：beatmania Ⅱ DX Controller
售价：7800 日元
国内参考售价：530 元
制造商：KONAMI

PS2最畅销的游戏《GT3》(目前全球销量突破660万大关)在玩家中的口碑极好，而其专用控制器GT Force自然也受到了那些狂热的爱好者的拥护。据说世界各地在《GT3》推出的首周，都曾宣告该专用控制器断货，此外例如《首都高0》和《山卡3》等赛车游戏都对应GT Force，因此不难看出它那极高的性价比！目前罗技的天驹Ⅱ采用了同GT Force一样的制作原理，使用效果同样极佳，玩家可以随意选择。

名称：GT Force
售价：开放价格
国内参考售价：780 元
制造商：LOGICOOL

说到NAMCO的精品游戏周边，就不能不谈起这个去年推出的GUNCON 2。因为《化解危机2》、《枪下游魂2 生化危机代号：维罗尼卡》、《吸血诡夜》这3款精彩的PS2专用射击游戏都对应GUNCON 2，此外还有许多预定推出的射击游戏也会加入GUNCON 2的阵营，所以GUNCON 2可谓潜力无穷啊！在操作上非一般组装光枪可比，玩家还可以通过GUNCON 2上的十字键进行一些特殊的操作。

名称：GUNCON 2
售价：2980 日元
国内参考售价：250 元
制造商：NAMCO

(上网周边设备篇)

随MODEM附送网上浏览程式“NetFront”，是SQUARE的PlayOnline所认可的MODEM。实际使用效果经过多次认证，玩家可以放心购买。

名称：PS2 对应 MODEM PV－PS200
售价：12000 日元
国内参考售价：780 元
制造商：aiwa(爱华)

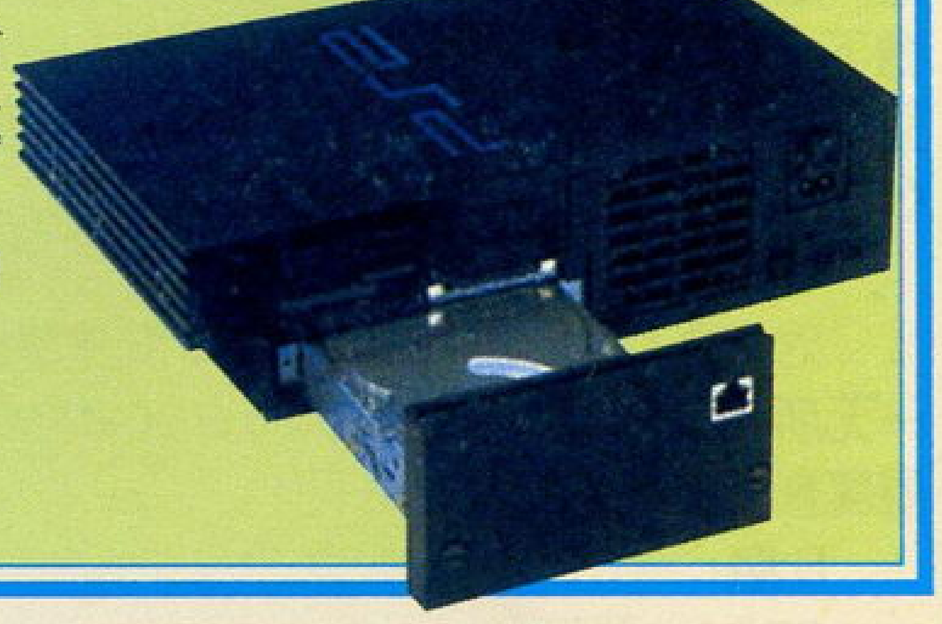
随该MODEM附送USB CABLE与MODULER CABLE。另外在所有标明价格的MODEM之中，它的价格是最低的一种。

名称：ASC Ⅱ MODEM USB
售价：7980 日元
国内参考售价：480 元
制造商：ASC Ⅱ

经PCMCIA卡来接驳PS2的专用硬盘(只对应SCPH－10000、SCPH－15000、SCPH－18000)。容量达到40G，配合那些对应HDD功能的游戏，可以达到最佳的使用效果。

名称：Hard Disk Drive Unit(外置)
售价：19000 日元
国内参考售价：1650 元
制造商：SCE

直接安装到PS2的名为“EXPANSION BAY”插槽中的专用硬盘(只对应SCPH－30000、SCPH－35000)。容量同样达到40G，配合那些对应HDD功能的游戏，可以达到最佳的使用效果。



名称：PS2专用Hard Disk(内置)
售价：18000 日元
国内参考售价：1580 元
制造商：SCE

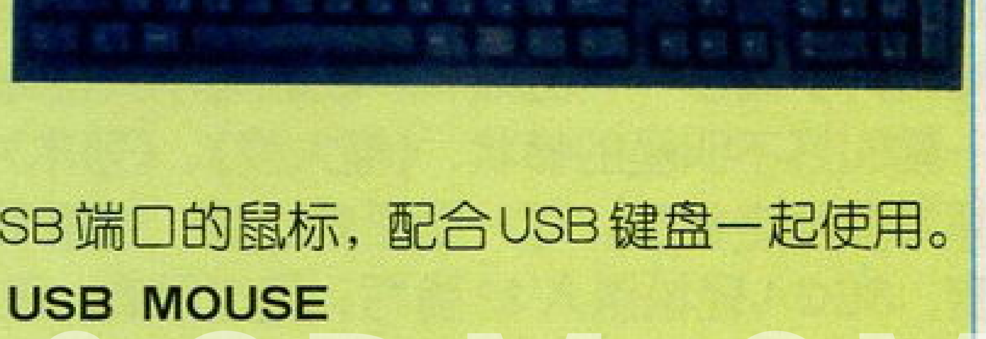
不用再多作介绍了，该周边可以同时接驳4个手柄，使能够同时进行游戏的人数扩大至4人。对应《DOA2 HC》、《WE6》等可多人参与的游戏。

名称：PS2 专用 MULTITAG
售价：3600 日元
国内参考售价:200 元
制造商：SCE

PS2专用打印机，可通过特定软件把游戏中的画面打印出来。对普通玩家来讲意义不大，价格也较高。

名称：popegg
售价：开放价格
制造商：SONY

长35cm、宽14cm的USB键盘。



名称：USB KEYBORAD
售价：4000 日元
制造商：SCE

对应USB端口的鼠标，配合USB键盘一起使用。
名称：USB MOUSE
售价：3000 日元
制造商：SCE

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

2002 游戏厂商世界杯
——32 强大盘点（ABCD 组）

文：赤影

由PS2、NGC、XBOX 三个“国家”联合举办的第四届游戏厂商世界杯大战即将拉开战幕，此次突出重围最终杀入 32 强的队伍及分组情况如下：

（注：排每组第一位的是种子队，然后是第 2、3、4 档次）

A 组：SQUARE、TECMO、HUDSON、INFOGRAMES

B 组：SEGA、BANPRESTO、GENKI、FROM SOFTWARE

C 组：NINTENDO、SAMMY、大宇、COMPILE

D 组：MICROSOFT、KOEI、CHUN SOFT、ASMIK

E 组：ENIX、UBI SOFT、EOLITH、PSIKYO

F 组：KONAMI、CAPCOM、EA、GAME ARTS

G 组：NAMCO、BANDAI、ATLUS、NEC

H 组：SCE、TAITO、ASCII、EIDOS

16 强对阵：A1 VS F2 、A2 VS F1、B1 VS E2、B2 VS E1、C1 VS H2、C2 VS H1、D1 VS G2、D2 VS G1

以下是赤影为您奉上的 32 强大盘点！！

A 组：

SQUARE= 法国

上届的冠军！如同当今的法国队，四年前呼风唤雨不可一世，凭借《圣剑传说》、《异度装甲》、《前线任务》、《浪漫沙加》构成的稳固后防和“世界游戏先生”《最终幻想》的中场组织，在由PS、SS 举办的第三届游戏厂商世界杯中一枝独秀，以压倒性的优势轻松捧得“大力神杯”。但风光无限好，只是近黄昏，4 年之后 SQUARE 已是今不如昔，队员退役的退役、出走的出走，当年的钢铁后防土崩瓦解——《前线任务》回家养老、估计已退出江湖，《浪漫沙加》半死不活、难现当年之勇；《异度装甲》、《圣剑传说》更是揭竿而起转投他队……导致全队实力大幅度滑坡。不过，凭借老不死的《最终幻想》带领一群什么《保镖》、《王国之心》之流屁颠屁颠乳臭未干的小毛孩子锋线再加上残存下来的《时空之轮》、《寄生前夜》、《漂泊的故事》等等老将共同征战，小组出线自然不成问题，但想要重温夺冠的旧梦，谈何容易。

TECMO= 丹麦

曾经经历过辉煌，曾经诞生了著名“游星”《忍者龙剑传》，还拥有过《刻梦馆 真章》、《怪物农场》等优秀的队员，那段美好的历史让人回味无穷，但历史终究已成过去，至于本届杯赛，复苏中的 TECMO 只能依靠前锋线上的《死或生》冲锋陷阵，顶多再算上个小将《零》，不过挤掉HUDSON 打入16 强，有《死或生》已经足够了。

HUDSON= 乌拉圭

就像乌拉圭队在世界杯初期曾两次夺冠一样，要形容 HUDSON 在上世纪 80 年代FC 初期的表现就是一个字——牛！漫漫长路 20 年，《挖金子》、《冒险岛》这些载入史册的巨星们激励着苟延残喘的 HUDSON 继续战斗！但人在屋檐下、怎能不低头，作为 F 组种子队 KONAMI 旗下的子公司，老哈想玩个咸鱼翻身基本没戏，他们的任务是用本队的王牌队员《炸弹人》、《桃太郎电铁》、《血腥咆哮》尽量拖垮 SQUARE 和 TECMO，为 KONAMI 创造良机。

INFOGRAMES= 塞内加尔

对赤影而言，INFOGRAMES 就是塞内加尔，因为在此之前，赤影对他们一无所知，甚至叫不上名字。INFOGRAMES队中有谁？《阿比逃亡记》？《鬼屋魔影》？陪太子读书去吧！

B 组：

SEGA= 西班牙

西班牙在国际足坛的地位举足轻重，每逢国际大赛必被列入种子队、夺冠大热门行列，可人一出去必会铩羽而归，让人惋惜。硬派厂商SEGA 与这支不争气的球队是何其相似，SEGA 大作无数，西班牙球星云集；SEGA FANS 疯狂，西班牙球迷狂热。每次他们出征之前都是牛气冲天、大喊胜利宣言，但结局无异于俩字——必败！！就像劳尔关键时刻掉链子，SEGA的星们几乎全是一副叫好不叫座的惨状，《樱大战》、《莎木》等出道时，哪个不是引得人们山呼海啸奔走相告，可一到正式比赛，这群爷儿立马歇菜，邪了门了。本届杯赛，SEGA 轻松杀入 32 强后，痛定思痛、改变了固守 10 年的战术，通过一系列可喜的变化，SEGA 再次成为夺冠热门。《VF》、《PSO》、《莎木》、《樱大战》、《索尼克大冒险》、《VR 射手》、《REZ》、《第五频道》、《职业球会特大号》、《NBA2KX》、《永恒的阿卡迪亚》，瞅一眼 SEGA 的出场阵容，胆小的吓个半死那是肯定的！

BANPERSTO= 斯洛文尼亚

有些牵强。作为 BANDAI 的子公司，眼镜厂依赖《第 N 次机器人大战》一直在电玩界占据一席之地；而斯洛文尼亚恰好是凭借着扎霍维奇才在世界足坛扬名立足的，更何况近两年这两位进步神速。说到本届杯赛，眼镜厂仅着手下的一群机器人，最次应该杀入 16 强。

GENKI= 巴拉圭

元气有个《首都高》，巴拉圭有个奇拉维特。前者仅着《首都高》混了多年，后者指着“神奇门将”混吃混喝。若再要比较，就是《玉茧物语》和圣克鲁斯……不过，算元气倒霉，遇上世嘉、眼镜厂还有FROM SOFTWARE，想小组出线？没门！

FROM SOFTWARE= 南非

FROM SOFTWARE 最近几年刚刚崛起，潜力无限，经 SCE 扶持，竟然也学会了如何牛×！但年轻的代价自然是缺乏经验，《装甲核心》们是不可能把 FROM SOFTWARE 带入 16 强的。

C 组：

NINTENDO= 巴西

相同点：世界杯巴西四次夺冠，而前三届游戏厂商世界杯中任天堂两次登基！有鉴于此，两位理所当然无愧于王者之称。巴西诞生了数不尽的世界球星，远有贝利、加林查，近有里瓦尔多、罗纳尔多；任天堂出品了数不尽的经典 GAME，远有《马里奥》、《大金刚》近有《PIKMAN》、《黄金太阳》。

不同点：同尽显昨日黄花之态的巴西相比，任天堂近来却是人气正旺，全队上下横下一条心力图重整河山夺回霸业，主教练宫本茂看似忠厚、时常一脸憨笑，实为诡计多端、笑里藏刀之辈，这厮不动声色培养出一群正处于茁壮成长期的祖国花朵，誓要把拦道的对手见一个灭一个，从小组赛灭起灭到决赛也难以善罢甘休。全队整个一副不拿冠军便集体自裁的架势。

SAMMY= 土耳其

仗着《罪恶装备》，名不见经传的 SAMMY 首次入围 32 强，由于《罪恶装备》的努力，近两年SAMMY 的实力突飞猛进，虽然同大牌厂商相比，SAMMY 显得微不足道，但能分到 C 组实在是 GOOD LUCK！ COMPILE 和来自中国的大宇根本不值一提，小组第二出线稳了。

大宇 = 中国

冲出亚洲，走向世界。大宇终于迈出了历史性的一步！在强者如林的世界杯赛场，我们渴望创造奇迹！虽然结局很可能是被揍得鼻青脸肿，但我们总算有了向世人证明自身价值的机会。告你们，别以为我们好欺负！《仙剑》、《天之痕》、《大富翁》可都不是善茬，最老的在中国经历了 9 年洗礼了，《仙剑》还曾远赴世嘉土星效力，还惧你们！再说赢不了任天堂还打不平SAMMY和胜不了 COMPILE 吗？1 胜 1 平 1 负，积 4 分，小组出线！（—_—做梦去吧……）

COMPILE= 哥斯达黎加

分到这一组是他们的运气，最起码死得不会太难看，要扔别的组里早被乱刀砍死了！噗约噗约噗约噗约噗约噗约噗约噗约……………………

D 组：

MICROSOFT= 韩国

实力最弱的种子队，队中拨拉拨拉也难以找出一能挑大梁的角儿……不过明的不成，咱玩暗的。韩国利用东道主之利给自个儿安排了一个最弱的小组；而财大气粗的微软，召集人马往比赛场上那么一站，您就瞧好吧，哪位不得点头哈腰让他三分。靠不正当竞争杀入 16 强不成问题，不过微软很可能会到此止步，因为能杀入 16 强的准是一水的翻脸不认人，放下碗骂爹、吃完奶骂娘、过年不给压岁钱就骂爷爷奶奶的主儿。

KOEI= 葡萄牙

相同点不言而喻，两者近期势头正猛、人气正旺，一副哪个敢惹我立马灭了他的架势！光荣是本组的隐藏种子队，20 多年来名气一直不小却在虚度光阴，厮混了多年终于等到了出头之日，《决战》、《真 · 三国无双》这些今期驰骋游坛的大牌们，令世人不得不对光荣刮目相看，容光焕发精神饱满的光荣早已整装待发，《真 · 三国无双》也正磨刀霍霍……目标？要说夺冠纯属自欺欺人，也定个 8 强玩玩。

CUHN SOFT= 波兰

波兰队有尼日利亚人奥利萨德贝，CHUN SOFT 有原汁原味的《不可思议的迷宫 风来之西林》，凭借着《不可思议的迷宫》们，CHUN SOFT 很可能会不可思议地挤掉微软从而不可思议地打进 16 强。

ASMIK= 美国

ASMIK？老牌厂商了！放到本届杯赛上——整个一混子！

以上是分在 NGC、XBOX 赛区的 A、B、C、D 组，至于 PS2 赛区的 E、F、G、H 组，赤影盘点下期继续……

书

文：恐龙

质原分析仪运来了，工地上顿时沸腾了起来，科学家们又开始了紧张的挖掘工作。

烈日当头，尽管工地上加装了空调，但酷暑仍然难挡。曹墨含博士的汗水顺着衣襟直流。由于地球温室效应，现今的地球已经不是一般的热了，以前所称的亚热带、温带等地早就没有冬天的概念了，而南北级也仅仅是到了年末下那么几天雪而已。出于习惯上的称呼，新人类继续沿用古代的地形名称，所不同的是现在没有了国家的概念，取而代之的是世界六区分化……

时至今日，我是说 2214 年的今天——人类的考古学已经不是像上世纪一样要麻烦地、肮脏地亲自去挖掘清理了。一切都像是做饭一样简单。只要按一下按钮，简易 AI 机器人会依照编定的程序去极其精细地一毫米一毫米清理那些上个世纪的新鲜土壤。有时候忙了半天只会挖出一些两三个世纪前的花岗石，但有时也会挖出一些珍贵的古物，例如古代的电脑屏幕什么的，这些虽然在博物馆随处可见，但也不失是件古董。假如拿到黑市上的话至少可以卖到 1000 通币吧。上次在曹墨含博士带领下的考古小组就在世界第三区的一个考古点挖出了一个大型浴室（古代人用水冲洗身体的房间），在里面发现的古代人用的鞋和毛巾等物为研究战前人类生活习性立下了汗马功劳，同时也让曹墨含博士一举成名。

而今天又恰好在那个考古点附近的一个地方发现了一些迹象——结构测试器表明地底下约 40 米处有很多复杂的东西，先不管那是些什么东西，至少让全世界进一步了解第三区考古功绩的机会又来了。世界第三区马上表示拨款3万通币支援曹墨含博士的考古工作。

“装好了质原分析仪吗？”年轻的曹墨含急切地问道，他似乎急不可待地想知道地底下埋了些什么。

“马上就好，”助理卢峰埋头工作，“恕我冒昧地问一句，曹博士您认为租一台每小时租金50通币的机器值得吗？因为据我所知这个地带当时正处于某个爆炸点的中央，200 多年前的东西应该留不下来吧？”

“没错，2002年的那场第三次世界大战几乎将地球的每一处地方都烧尽了。所有文化都毁于核弹的洗礼下，”曹博士的一个特点就是一点也不沉默，只要有人和他讨论考古上的事，他就表现出极大的兴趣来和你交谈。“对上个世纪的事我们新人类几乎一无所知，而且父辈们留给我们的也太少了。所以我不会放过任何了解古代历史的机会。那地底40米处的东西肯定是由于处于爆炸屏障点才保留下来的。这样的机会很小，我相信在这里将会发现一些惊人的东西。”

“再惊人的事也不会超过发现一本真正的书了，”卢峰装好机器，拍拍手笑道，“就像世界第二区的拉塔儿博士一样，考古时发掘出一本1999 年版的《红楼梦》，那可是真正用倒浆纸印刷的书啊！我改日一定要去世界第二区博物馆看看那本书。”

曹墨含博士开动机器，边操纵边说道：“那你就期望我发现一本真正的书吧！”

在一百多年前的古代，有一种用植物纤维制成的文化传播物质，在这种物质每一层雪白的表面上用油墨印上一些表达各种文化含义的字，同时也会经常加入一些图片从而去表达某种含义，古代人称之为书。根据文学权威人士拉塔儿博士称，从内容上区分的话书还可分为好几种。目前已知的就有小说、散文、课本、漫画等等数种。书的文化内涵极具影响力，而且内容包罗万象，精彩纷呈。例如课本里可以包括小说，漫画里也可包括散文。由于战争的爆发，人类的文明毁于一旦，人口暴减，房子没了，花园没了，树没了，书没了……幸存下的人类重新发展了科技，也发明了代替书的电子传播媒介。对古书的研究不仅有助于重现第三次世界大战前的文化面貌，更对人类今后的发展有至关重要的影响。

“有图像了！”卢峰一直紧盯着电脑显示的透视图。“好象看不太清楚啊。”

“我不大敢确定，但那一定是没有见过的东西。”曹墨含显然有点兴奋了。在电脑屏目上清晰显示着一些几何形状的物体，而且有几件物品的外形很像是书——那种很整齐四四方方的长方体。质原分析仪测试出那是由比较松软的分子结构组成的——至少那不是砖块。

“我想我发现了第八本书了。”曹墨含平静的说道。

战后的经济与科技恢复得很快，古代人类用数亿年的时间进化到毁灭自己的程度，而新人类则用了 200 年回复到了战前的科技。大大小小的简易 AI 机器人用了 3 小时处理所有的挖掘工作，曹墨含一行已经站在了 47 米深的地底下。工程进度很顺利，这次发现的是在爆炸中心点保存下来的一间房子，房间有 2/5 的部分被炸没了，但仍然算是非常完整的惊人发现。

曹墨含就站在房子中间，静静地思考着，慢慢地享受着这一切，想象着自己是这房子的主人，下班后正考虑是看电视还是休息……

脚下的地板是古代一种叫水泥的建筑材料铺成的，左边是一张单人小床，木制的床以及上面的被子早已经霉烂了。床前面是一台破旧的古代电视，在电视下还放有很多相关的电器——古代中国人的生活习惯是喜欢将电视放在一个柜子上面，而柜子里则安放一些相关的影音设备。整个现场发现的古物非常多，而且还有许多东西是从未见过的。房间里没看到有门，估计是建造在爆炸范围的 2/5 这一边吧。

很幸运的，曹墨含在电视机下面的柜子里找到了一些令人感兴趣的东西，首先是那台硕大的黑家伙，长长的外轮廓，而且结构非常奇特，机体上面标有DVD、DISC等等字样，表面中央还有一行很大的字母“PS2”。理论上这应该是一台古代的DVD播放器，但曹墨含对插在机身前方的那个类似控制器的东西实在是理解不了——长长的两米黑色连线，控制器上还有□△○×等等符号。战前不是早就发明了无线遥控器吗？难道还有人喜欢用带线的“遥控器”？这会是什么样的DVD播放器呢？

曹墨含对这机器下不了定义，不过惊奇与意外已经让他够兴奋了，他对此次的考古工作相当满意。当他挪走这台奇怪的家电想去查看柜子里的东西时，他惊呆了——

十几本书整齐地堆放在那里！

全世界发现的书也就那7本，由于现今的社会已经找到了传播知识的快捷方法，少量的新书被印刷出来也仅仅是为了满足人们的好奇心。而且那些书是不真实的——高科技让它们既不能撕破，也不能烧着。书的内容也是仿照得相当笨拙。要想亲身体验一下真正读书的感觉的话还是得花上至少50通币的费用去那些有名的博物馆参观——戴上真空手套亲自翻阅5秒钟。短暂的5秒钟能让你重新体会一下古代的文学世界。能让你体会古代人学习的感觉。

而那十几本“真”书就整齐地摆在那里。

由于一些未明的原因，书保存得特别完整。封面上的色泽还很艳丽。曹墨含戴上手套，将那些书小心翼翼地搬了出来。

“总共有13 本书……”曹墨含默数着，其中有8本是小书，其它4本则是大书。用古代的印刷术语来讲，就是32开本和16开本之分。看来又要增加书的种类了，因为世界仅有的那7本都是小书。曹墨含大致的看了看手中这8本小书，第一本叫《与拉玛相会》，书面上写着“科幻大师克拉克超硬派巨作”。用已知的知识来讲，这是一本科学幻想小说。其余也是文学小说之类，有《基督山伯爵》、《第一次亲密接触》等等……

随后他翻到那几本大书，就是那几本全新的“品种”。漂亮的封面上印有一些文字和漫画，上方写有“游戏机实用技术”几个大字，右上方还有“TV GAME 半月刊／2002 年4月B”几个白字。看样子这种书属于杂志——战前人类很流行的一种文化传播媒体。其他三本书封面略有不同，右上方变为“3月B”“1月A”等等字眼，但都有“游戏机实用技术”几个字。游戏机是战前比较流行的一种科技娱乐产品，这种书应该是其附属产物。

曹墨含小心翻开“4月B”的那本书，在里面偶然翻看到了刚才那台黑机器的图片，此时他才恍然大悟：原来那是一台用 DVD 作程序载体的游戏机。

曹墨含随便翻到一页准备拍照作记录。那页是第75页，他不经意地看了一眼，那页文章的名称叫作“书”，是个叫“恐龙”的古代人写的，文章开头写到：“质原分析仪运来了，工地上顿时沸腾了起来，科学家们又开始了紧张的挖掘工作。烈日当头……”

“又是科幻小说，”曹墨含笑了笑，“看来古代人很喜欢幻想。”

“卢峰，可以帮我拍张照吗？”

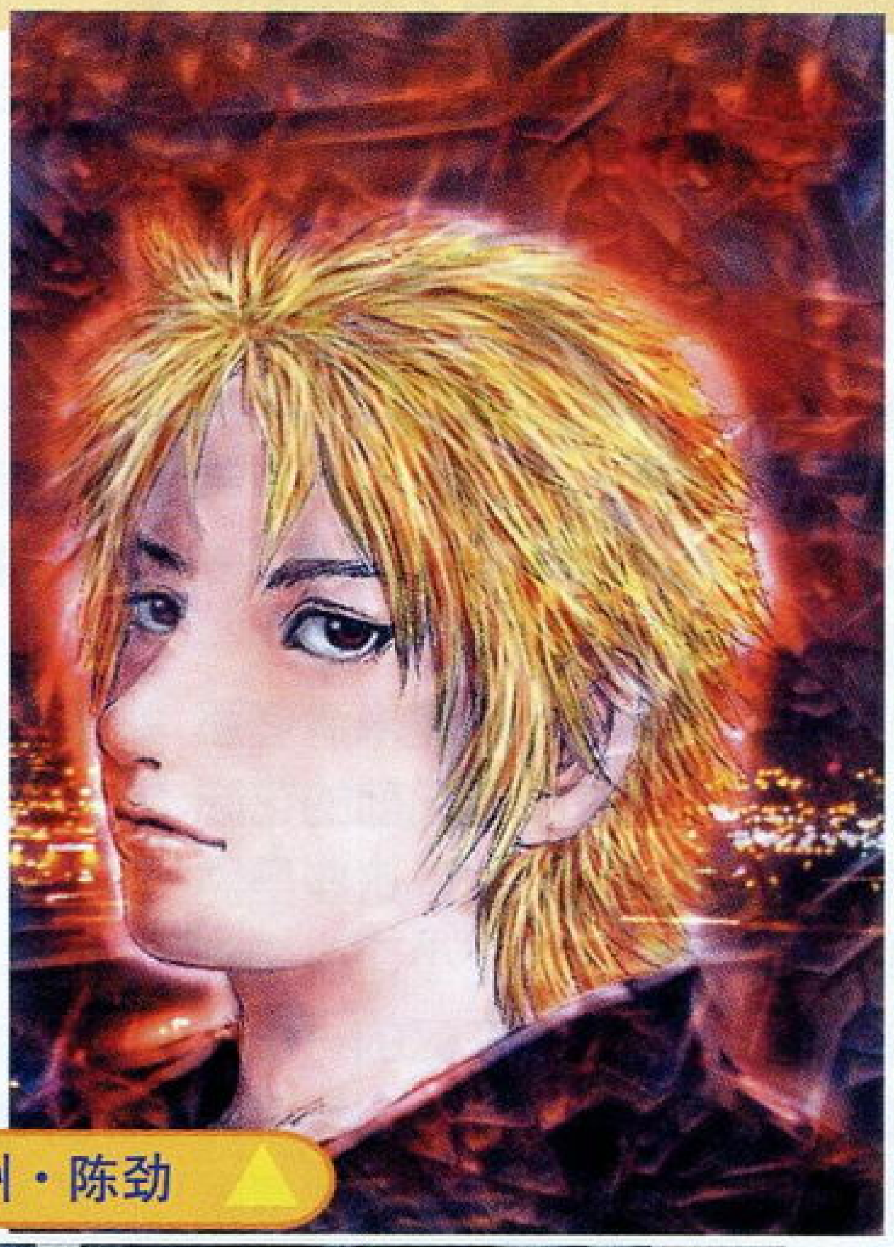
“1号机器人没有足够空间保存了”卢峰答道，“我用 2 号机器人拍吧。”

“OK！”

洋太玩友，你的来稿《幻蝶》、《桔右京》均早已收到，画得不错，但画廊原则上希望多用些彩稿，因此请多画些彩稿吧！而**叶剑威、叶松柏**两位玩友请注意了，我一再声明我并没有结婚，为何还祝我“早生贵子”呢……广西南宁的**严彬**玩友投来的画稿因为是彩蜡上色的缘故显得画面色调偏灰，不够亮丽，期待你的新作。

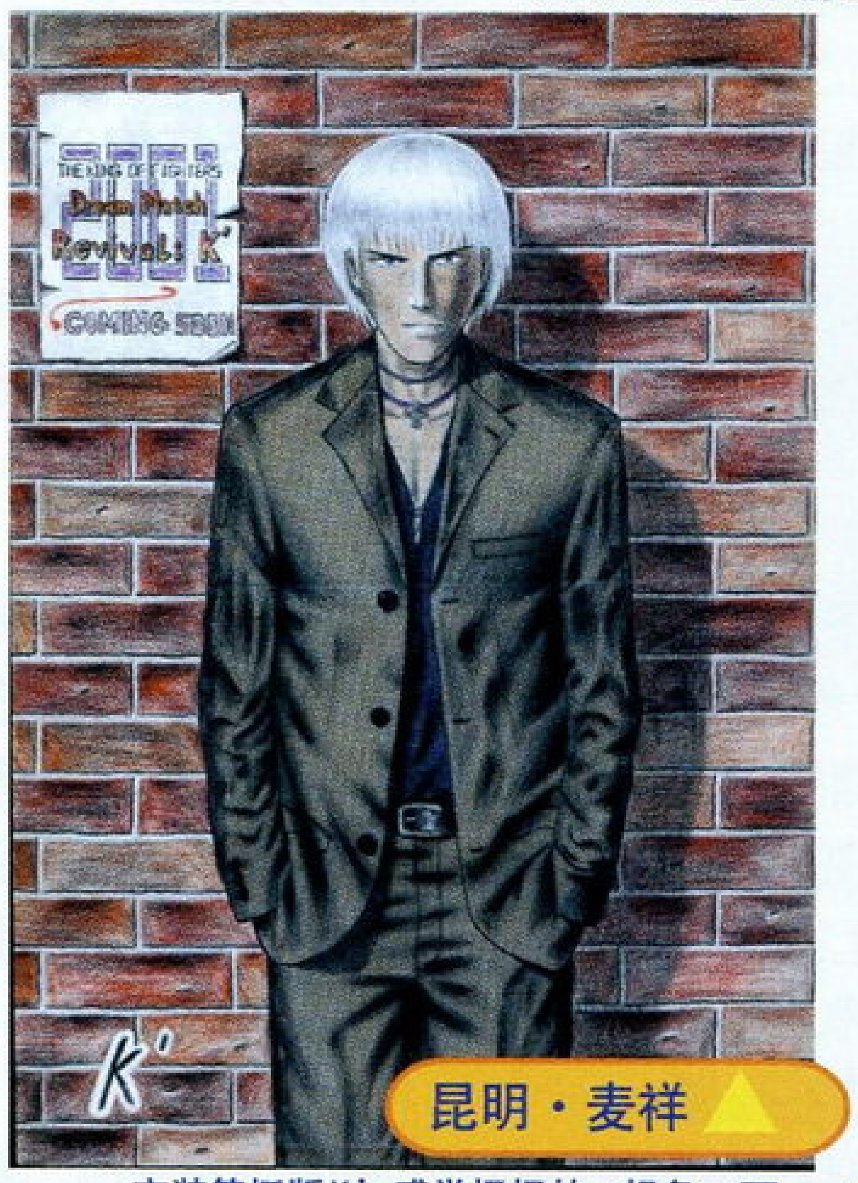
珠海·陈凯

看他们豪爽地喝着酒我突然涌起了一股莫名的激动感。太想念以前的一些老朋友了？



这么酷的K'应该去演电影……

广州·陈劲



昆明·麦祥

衣装笔挺版K'，感觉怪怪的。想象一下老不死吉斯骑山地车的样子就是这种感觉了。衣服褶皱的质感画得不错。

北京·唐韬

傻傻的士兵甲，每次我用枪指着那些士兵然后逼他们抖动着身体的时候我就想笑。因为那屁股一扭一扭的动作实在是太可爱了。

鞍山·王强

足球对我来说永远是个谜……（笑）我有时候挺恨自己没有迷上足球的，不过还好有科幻、漫画与游戏陪着我。

恩平·金鱼

看着他们那不好意思的表情觉得真是幸福啊！这么容易就约到了雅典娜去看电影？

景德镇·叶斌

上色很艳丽，特别是那红色背景给人很舒服的感觉！只不过用EMS来寄这张画稿也太过于奢侈了吧……“狼”已收到，下期刊出！

楚雄·李文艳

上色和人物造型均不错，但裸着上身用一种＊%＃@的眼光盯着旁边那位女士的举动实在是令人不敢恭维。

下期画廊内容保证精彩纷呈！！

主持人紫枫

这次回家过年最令人开心的事就是终于买到了期望已久的《与拉玛相会》系列小说，什么？没听过？超硬派科幻大师亚瑟·克拉克的代表作呀，至今我看过的科幻小说里最好看的就是它了，回想起读书时看“拉玛”的那股劲……感动呀！这下我家里那一百多本科幻小说算是有个主了，热血向所有玩家推荐！

由于3月大作过多的原因，画廊那么多好的漫画硬是没地方撑啊！像本期的这些漫画都已经是年前收到的稿了……万分见谅！！因此请那些近期投过稿的玩友耐心等待，只要画得好，紫枫是一定会将你们的画稿刊登出的。下期……下期就排得密一点好让大家都上吧！另外请北京东城区五中的**寇竹**以及大连市旅顺口区的**谭俊晖**两位玩友速与编辑部联系告之详细地址，你们的稿费已被退回。

最后向北京的**赫铭加**朋友问声好，很感谢你送给我的韩国流氓兔，听说你在北京终于碰到了KOF高手？没事写点见闻什么的可以投到“玩友自由谈”哦！我闪啦……

孙燕姿别老是挡着我！

www.plumbook.cn

读编往来

栏目主持：纱迦
友情客串：D·S

阔别15天后，又和大家见面了。这一期又有几件大事，也可以说是喜事要告诉大家。第一件事就是我们又要推出一本增刊了。这次的增刊和上一次有很大不同，为了这本增刊我们已经秘密准备了很长时间，又针对《3周年珍藏特辑》的不足做了改进，因此内容可以保证绝对精彩，其中还有当今国内游戏界的知名人士的访谈，凡我辈玩家不可不看。而增刊的赠品是一张游戏音乐CD，收录了多首游戏金曲，绝对值得珍藏。增刊推出时间预定为4月初，届时大家不要错过了。

编辑部的故事

ACE飞行员的梦

俗话说“日有所思，夜有所梦”，也许是白天玩《鬼武者2》玩得太累，ACE飞行员做了一个梦。梦中的ACE飞行员无意中居然碰到了稻船敬二，大喜过望之余急忙跑上去索要签名。但是很快路上的行人也认出了稻船老兄，于是蜂拥而至，稻船敬二只来得及在纸上划了几笔就被大队人马团团围住。只见纸上潦潦数笔，也不知是啥东西。ACE飞行员只好奋力冲入人群，使出奔雷手文泰来的生平绝学奔雷手打散人群，大呼“签名签名”。稻船满面诧异：“我不是给你签了吗？”ACE飞行员问道：“签在哪里？”稻船一本正经地说：“就这张纸上啊，我用片假名签的。”ACE飞行员一气之下就此醒来。

紫枫的同学

一日紫枫接一电话，听了电话后整日闷闷不乐。众人问其原因，原来打电话的人是他很要好的一个同学，两人都非常喜欢GAME，从小玩到大，感情非常深厚。他这次在电话里告诉紫枫，他已经不喜欢玩游戏了，紫枫听了当然郁闷。众人于是开导了他好久，紫枫的心情总算好转了。

第二天紫枫又接到了一个电话，这次打完电话后他满脸喜气洋洋。众人忙问其故，原来还是昨天那个同学打来的，他告诉紫枫：“喂，我昨天说的都是假话，你可别当真了，因为我老妈在旁边听着呢！”众人一听，顿时倒了一片。

草帽歌

CAPCOM劲作《鬼武者》是PS2史上第一个出货量突破百万的游戏，眼看着续作《鬼武者2》已经发售，而先前表示对此游戏抱有极大兴趣的GOUKI和ACE飞行员两人却迟迟不见动静，不禁令旁人有些着急。终于纱迦想出一条妙计。

这天下午，纱迦宣布：“现在要为大家播放一首歌，谨以这首歌献给两位不知名的要买《鬼武者2》的朋友。”然后歌声响起，众人听后无不绝倒。此歌名曰《草帽歌》，听似鬼泣，其实大有来头。它本为电影《人证》的主题歌，《人证》是根据日本著名推理小说家森村诚一的代表作“证明三部曲”中的《人性的证明》改编的电影，其中主人公疾恶如仇的警官栋居便是由松田优作扮演的。如果各位读者没有听说过这个名字的话，可以问一下自己的长辈，一定可以得到答案。纱迦在这个时候选择这首歌，实在是用心良苦。

随着这首歌24小时的滚动播放，很快编辑部里人人都学会了这首歌，于是一听到这首歌，众人就开始齐声合唱。GOUKI和ACE飞行员二人“深受感动”，马上买回了《鬼武者2》，于是接下来就是“人人有功练”了。到截稿前为止，已有GOUKI、ACE飞行员、D·S、LIKY、邪魔天使5人接踵爆机，再加上早已蓄力多时的纱迦、慕容非、紫枫等人，看来《鬼武者2》有望成为PS2史上第一个全编辑部爆机的游戏。

自从在“读编往来”里无意中提了提当年没能收集齐MD版《光之继承者》全部宝石的往事后，收到了无数读者的慰问。还有一位读者专程寄来了全部宝石的收集攻略，实在太感动了。在此特向破军星表示感谢。

广西陆川的张黎莹：我们这里的GBA拥有量极少，所以那个一天到晚都揣着这台蓝色小匣子的家伙成了稀有动物。因为他前几天大喊：“一定要把Z版的《黄金太阳》买到手！”所以导致我们几个人都以为《黄金太阳》就是GBA上最好的游戏。结果近来这臭小子的台词变为：“《机战》！《机战》！我的最爱……”KAO！

GBA上至今还没有过百万的游戏，不过最近GBA上动作频繁，《火焰之纹章》和《光明之魂》都要发售了。想当年它们的前辈可都是赫赫有名的游戏呀。今年夏天还会有“《恶魔城》系列”的最新作《白夜协奏曲》，如果能加上一个《大航海时代》或是《太阁立志传》就太完美了。

河北石家庄的赵亮：好友是一“RPG迷”，和他走在不常走的路上，每到路口，他都会突然冒出一句：“存档！往左走！”

看来你朋友是一个走迷宫的高手，而且很富有钻研精神。因为走迷宫的不二法门就是不停地向右走（弧形迷宫除外），他要存档往左边走，那一定是不想错过迷宫里的每一个道具。

忠实读者流氓兔：说了这么多，记得抽奖抽到我啊。哈哈，没有PS2，验钞仪也不错啊。

我：“老板，给我一本《游戏机实用技术》。”

老板：“找你的钱。”

我从口袋中抽出一支闪闪发亮的独门武器，在那钞票上一照，是真是假立即现形……没水印？假钞！！

老板：“一块钱的票子你也照？！”

……

有句话说“肉虽不香无奈狼多”，更何况是一台PS2。每个人肯定都想中奖，但毕竟最后只能有一个幸运儿，如果能有这样的心态就可以了。

广东广州的魏凯：真想投靠在D·S门下。超喜欢D·S，不知收不收（别误会，本人对男生不感兴趣），只要一想到D·S家里私藏的那些超酷的漫画，就狂流口水不止。

面包会有的，漫画也会有的，生活是美好的。

上海杨浦区的凌峰：劝各位GBA拥有者千万不要把没有保护的GBA借给指甲长的人玩。长指甲会在屏幕边缘留下让你痛心的伤痕。这个教训是我把GBA和《街霸Ⅱ》借给某人玩后得到的，望后人不要步我后尘。

俗话说借出去的东西，泼出去的水，既然肯借给别人，就要有这个思想准备。各位玩家一定要引以为戒。

上海毛豆：我家的洗发露用完了，让SOUL送我几瓶吧？

不错，一看就知道是我们的忠实读者，连SOUL爱洗头的习惯都知道，不过最近SOUL又不爱洗头了。

读梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

西藏拉萨的王磊：我是一个刚入伍的新兵，以前在家贵刊每期都买，如今入伍了，游戏也玩不成了。这本书是我女朋友从我老家四川省寄过来的，她对我很好吧？我非常喜欢贵刊，希望你们能越办越好！马年吉祥！

刚拿到调查表时被调查表的外观吓了一跳，后来一看才释然：原来是西藏来的，难怪调查表已经变了形。能找到一个支持你玩游戏的女友确实好运，这可是很多玩友梦寐以求的哟！相信这也是你的动力吧。

新疆乌鲁木齐的贺翔：在这寒冷的冬天，能让一切东西都结冻。而这本书就好像一股烈焰，唤醒所有的游戏迷！

你的这句话和你的名字令我想起了费翔的《你就像那冬天里的一把火》。

河北秦皇岛的吴岩：这几年来各种各样的杂志层出不穷，但大都只出了几期就再无音讯，只有读者的认可才是杂志的生命线。贵刊自发行以来受到了广大玩家的喜爱与认可，生动活泼的语言、丰富的彩照令贵刊吸引了大批的读者。本人也有十几年的玩龄，家中电玩杂志、软件、周边也不少。我家中并不富裕，所有关于电玩的一切都几乎是我平时从零用钱中攒出来的。打工时最高工资也不过360元一个月，而且我现在一个人独立生活，但我不会停止为电玩投资。虽然一元钱都是我的一顿饭，但只要出《游戏机实用技术》我就一定会买，看着《游戏机实用技术》吃泡面是我的家常便饭。华丽的词语并不能表达我对贵刊的感情。这是我第一次给《游戏机实用技术》写信，希望众位知道我对贵刊的支持是永远的！

看完你的信后确实被深深地感动了，在此向你致敬！你提的三点建议非常好，尤其是第二点，相信这次的增刊绝对不会让你失望的。

北京房山区的郭毅楠：您好，这是我自1999年11月开始买贵刊以来第一次给各位写信，字写得不好请原谅。从1998年出车祸变得不能动以来，打游戏机和集邮是我最大的两个能带来快乐而忘掉痛苦的事。我现在住在康复中心里，康复一段时间，回一次家。从2月4日起我要做一次连续3个月的康复训练。如果恢复得好，5月份就能站起来了。这段时间内不能回家，我就把DC搬到我在康复中心的病房里（2人一组，同屋的比我小，也玩DC），训练之后放松放松。1999年11月号上的《生化危机3》攻略可是帮了我很大忙。贵刊的杂志一直以来都很精致，拿在手中的感觉很棒。这里我有两个问题想请教一下：第一个，《PSO Ver.2》的游戏性很好，但下线模式太难，对于我这个要在康复中心做康复的人来说，每天最多只有一到一个半小时玩一玩，时间上不允许，所以我想到了金手指。不知您那里有无GAME SHARK CDX可用的金手指的密码；第二，SEGA有一个育成棒球游戏叫《プロ野球チーム》。这个游戏很爆笑，很好玩，但难度太大，玩起来时间不允许，所以也需要金手指。请您帮忙。

虽然我并不赞成使用金手指，但特殊情况当然除外。当您看到这段文字时也许已经收到我们的回信了，在此祝您早日康复，也请各位看到这段文字的读者们祝愿郭毅楠朋友能够早日康复，和我们一起快乐地玩游戏！

秋刀鱼罐头会过期，凤梨罐头也会过期，连保鲜纸都有个期限。我开始怀疑这个世界上还有什么东西是不会过期的。我真希望记忆是一瓶永远不会过期的罐头，如果非得给它一个期限，我希望是一万年！因为在它里面有你有我，也有我们所热爱的游戏。

——成都 尹嘉

GAME全明星生日表
（3月21日～4月5日）

生日	姓名	初登场作品
3月21日	EIJI	《斗神传》
3月25日	八神庵	《KOF95》
	不知火幻庵	《侍魂》
3月26日	绫小路新	《星之丘学园物语 学园祭》
3月27日	伊东亚纪	《诞生 DEBUT》
3月29日	藤堂香澄	《龙虎之拳外传》
3月30日	高岭响	《月华的剑士2》
4月1日	米田一基	《樱大战》
	TAMTAM	《侍魂》
	山田荣二	《私立正义学园》
4月2日	柴香华	《灵魂能力》
4月3日	ZACK	《死或生》
4月4日	早乙女好雄	《心跳回忆》
	鉴恭介	《私立正义学园》
	忌野雹	《私立正义学园》
	国立トモコ	《拥抱季节》

3月25日是八神庵的生日，请各位“KOF迷”做好准备。不过实在没想到八神庵竟然和不知火幻庵是同一天生日……这段时间还是米田一基、早乙女好雄的生日，这两位可是两大恋爱游戏中最出名的NPC呀！另外在生日表上可以看出鉴恭介和忌野雹是同一天生日，熟知《私立正义学园》的朋友一定知道原因——因为他俩是兄弟。

SNAKE先生传

广州 Snake

先生不知何许人也，亦不详其姓字，天生喜欢《MGS2》，因以为号焉。闲静少言，不慕荣利。好玩GAME，不求爆机；每有攻略，便欣然忘食。性嗜PS2，家贫不能得。亲旧知其如此，或开机而招之；一玩通宵，通宵必困。既困而睡，不曾因此得病。环堵萧然，仅有一台CELERON 400；速度极慢，容量极小，晏如也。常借游戏自娱，颇示已技。忘怀得失，以此度日。

赞曰：古人有言：“宁欺白须公，莫欺少年穷。”其言，兹若形容吾乎？喝水玩机，以乐其志。《游戏机》之民欤？《MGS》之民欤？

增刊预告

增刊 游戏机实用技术

封面未定

大手笔： 游戏业界众多知名人士参与

张弦、雪鹰、Silence、乌龙、偏执狂、等业界名人与普通玩家一起畅谈游戏经历。

大范围： 内容涉及游戏各行各业

游戏与电影、游戏人的感人史、游戏与网络的发展等全面网罗。

大制作： 小说攻略、系列回顾让人应接不暇

《异度装甲》小说攻略感人肺腑，游戏名作系列回顾让人望眼欲穿。

大感动： 精美赠品收藏价值一流

音乐CD尽收经典游戏乐曲——NAMCO《传说》三部曲、SQUARE代表作《最终幻想》、《异度装甲》等名作主题曲全收录。

www.plumbook.cn

变态趣味游戏玩法

上期限于篇幅，没有登出变态游戏玩法，这期要加大报导力度。首先要向大家推荐本期的两个超变态玩法，都是和《生化危机》有关的，真的非常变态，看后只能说一个字：强！

广东云浮的梁彦锋：玩《生化危机》每被僵尸咬一下，就用夹子在自己身上相应的部位夹上一个，以提高游戏水平和紧张感、真实感。（真不知道遇到僵尸狂咬后会变成什么？夹人？）

北京西城区的赵旭：在父母随时可能下班回家的时候，拿出《生化危机》玩，能感受到加倍的恐怖！（背景：本人高三……）

广东湛江的黄观雄提供的一个变态玩法也非常变态，当然仅供大家参考了。他的玩法是："在老爸最爆怒时拿出一台GBC在他面前一边玩一边笑（俺老爸最反对本人玩游戏）。"大家千万不要模仿！！！

广东广州的李文超：我第一玩《FF Ⅷ》时，在打最终魔女时由于能力不够，被她打得很惨。当我能力够强时再去打她，把她打得只剩几千点HP时又帮她加血。我就这样打了几个小时，心里真是痛快！

个人感觉这个玩法还可以修改，如打最终BOSS前SAVE一个，然后尝试用每一种攻击方式打死最终BOSS一次，所有的魔法、特技、攻击性道具都用遍，这样才能充分体会"死有余辜"的感觉。

浙江温岭的沈德强：本人将一些垃圾游戏的光盘当成飞盘，让我的狗来一个漂亮的空中接盘，这算不算变态玩法？

算！这种玩法已经把游戏的内涵延伸到了游戏之外的领域，长此以往，第九艺术非游戏莫属！

湖南湘潭市的江淼：在上厕所时玩GBA上的《拳皇EX》，原因：游戏BUG太多，使你没有玩的耐心，所以急着上完。（笑）

GBA的《拳皇EX》确实不怎么样，不过你这种玩法也真够……那个的。

湖北武汉的张麒：和朋友们一起玩《街霸方块》，谁胜利了，谁就会被失败者亲一下。注：是同性朋友。

……实在是高！

广东广州的李家平：在玩《心跳回忆2》时，把主人公的名字改为自己讨厌的人，在游戏中狠心地选择减少好感度的分支，让所有的女孩对他厌之、弃之，让他"无伴终老，孤独一生"，变成光棍，爽快！

这种变态玩法已经达到了《心跳回忆》的最高峰，没想到仇恨的力量竟然如此可怕，实在是佩服。

天津河东区的吕非：记得以前玩《松鼠大作战》时两个人使用各种方法害死对方，比配合闯关更有趣。经常出现在悬崖上将对方扔下去的精彩场面。

FC的《松鼠大作战》确实是非常出色的游戏，不但我爱玩，连我家的小猫咪也爱看，还经常到电视下面试图寻找摔落悬崖的小松鼠。CHIP和DALE在3月28日发售的《王国之心》中又会登场——鼓掌！

北京丰台区的张扬：小时候玩游戏时突然停电，我仍坐在电视机前，用头脑假想着继续玩。

这也许就是传说中的究极奥义精神胜利法吧。

在前几次登出的变态玩法中，最受好评的玩法是合肥程虎的"买了不玩"。此玩法绝对变态，不过编辑部中某人也是如此……

湖北武汉的唐幸：玩《WE》时曾用11个守门员组成一个队。前锋：坎波斯、布冯；前腰：巴特斯；后腰：佩鲁齐；边前卫：范德萨、卡西利亚斯；后卫：托尔多、迪达、卡恩、希曼；守门员：奇拉维特。

北京王府井的徐欧：玩《疯狂出租车2》时，有一些客人坐在车上对司机指手画脚很不敬重，我很气愤，于是我就故意拖延时间，看他们从车上跳下去时的那种无奈的表情。

江西南昌的黄伟欣：和同学玩《R4》时约好，一个正路跑，一个跑"WRONG WAY"，然后半路相撞！

河北石家庄的张灿：裸体玩游戏（夏天）。

上海浦东的王任远：我曾有一次经历：我和同学带上爱机潜入学校大礼堂，经过解谜后，"说得"此处老师，然后在里面的超大屏幕投影电视上巨爽了一把！

广西桂林的孔维良：一边看球赛，一边玩《实况》。我说的是用《实况》来模拟正在看的那场球赛。比如说在那场球赛里巴蒂接奥特加的传球一脚怒射，球进了。我就让此镜头在《实况》上重演，然后拿记忆卡记录下来，这样我就留住了那场球赛。

天津南开区的李佳：玩战棋式RPG游戏时，把出阵的我方角色都换成女性角色，组成"一夫多妻阵"（适用于《机战》、《封神榜》等），也有全是怪物的（如《皇家骑士团》）。

不知怎么的，最近的我特别倒霉。首先是才购入的《千与千寻的神隐》竟是影版，气得我只看了10分钟就丢了。其次是前不久花20元买彩票，结果真的献了爱心。还有很多不顺心的事，如本科英语要过四级，可我连字母表的顺序都……本市的电影院仅存一家，经营状况岌岌可危，我怀疑我能否看到《哈利波特》。还有单车被偷，这些天杀的贼！最近一件不顺心的事就是我在常去的书店购入《游戏机实用技术》一本，边看边走边笑，路人皆退避不及。在我以看书状态连闯3个红灯后，被警察叔叔警告一次。在经过献血车时，忽然心血来潮贡献了300cc血液并得到娃哈哈果奶一瓶。正在想今天不虚此行，突然发现夹在书里的调查表不见了，心急如焚的我立马回头寻找。路人见我表情，皆以为我丢失大笔现金。一路找回书店，途中又遭执勤大叔警告一次。店老板是个中年妇女，日语叫这种人欧巴桑，英语叫WOMAN，汉语叫大婶，我说："阿姨，你有没有看见《游戏机实用技术》的那张调查表？"大婶说："孩子，你想开点，不就是张明信片吗？"我一想是呀，我这干嘛呀，何况我回来找的路上还捡了两块钱，还能买4个币呢。想开的话，一切都挺过来了。

——非常喜爱CAVE的周灿

很高兴又认识了一位喜欢STG的朋友。关于CAVE，你可以去它的官方网站看一看，网址是WWW.CAVE.CO.JP。告诉你一件喜事，CAVE今年马上就要推出它的最新作——《怒首领蜂 大往生》，预定4月登场！如果条件成熟的话，我们会向大家介绍这款游戏的。

下期预告

一个都不能少！！

3月游戏发售黄金期即将到来，这是游戏玩家们的节日！

所有大作都将在《游戏机实用技术》上集合，一个都不能少！

真·女神转生Ⅱ（PS）
ONE PIECE 伟大的战斗2（PS）
枪之女神（XBOX）
樱大战4（DC）
生化危机（NGC）
铁拳4（PS2）
超级机器人大战IMPACT（PS2）
王国之心（PS2）
光明之魂（GBA）
火焰之纹章 封印之剑（GBA）

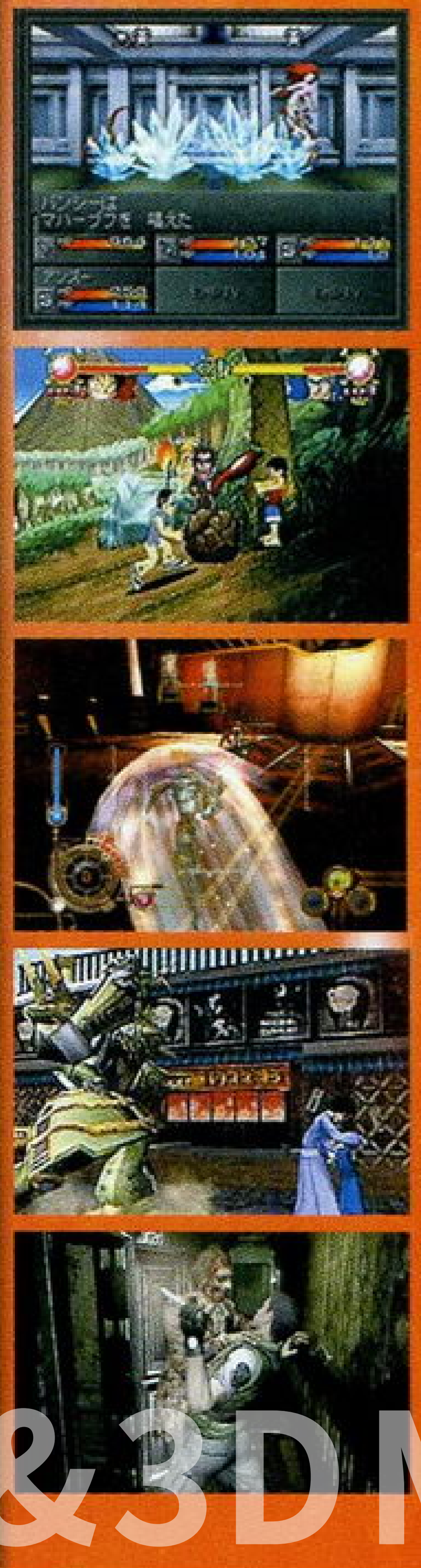
传说的继续：

《威斯克报告书Ⅱ》第5部
《异度传说》小说功略再接再厉

注目大作疾风报道

《捉猴2》
《口袋妖怪GBA》
……

永远带给大家惊喜



所有大作都将在这里集合

下期神秘计划展开……

珀梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

最近看到一则言论，感觉很不错，纱迦略加改动，与各位读者一起分享。

有这样一个故事：一个男孩在一个女孩经营的游戏室买了一枚游戏币。

——如果他们一见钟情，那么故事作者是琼瑶。

——如果男孩对女孩一见钟情，但是忍着不说，然后日复一日地来玩，那么故事作者是村上春树。

——如果女孩忽然操起一把暗藏的刀向男孩砍去，男孩躲开了，然后整个一条街的人都向男孩杀来，那么故事作者是古龙。

——如果男孩在第二天夜晚还来玩，但是女孩已经从新闻中知道他在昨天回去时因为车祸丧生了，那么故事编剧是希区柯克。

——如果过了几年，男孩又来玩，但是已经被打断了腿，那么作者是鲁迅。

——如果男孩和女孩相爱，结婚，之后发现原来是素未谋面的失散姐弟，然后男孩掐死了他们的孩子并且成为了哲学家，那么作者是让雅克·卢梭。

——如果男孩忽然抱起一台机器冲向最近的建筑物，那么这个男孩是本·拉登。

游戏心语

最近上网时总看到社区的师兄们感叹现在玩游戏的MM真是太少了，简直跟动物园里的熊猫一样珍贵，但实际上没那么严重啦，在我们身边的GAME LADY还是不少的，只是女孩天生的矜持让她们总把自己藏起来，以躲避旁人异样的眼光，现在就让小梦来说说小梦身边的GAME LADY。

虫子和小梦是一起学画画的朋友，也是初中的同班同学。虫子在认识小梦前不知SS、PS、GB为何物，玩游戏嘛顶多也就是PC上的《雷曼》、《战国美少女》、《心跳回忆》等，而且没有一款是能坚持3天的。后来，小梦和她成了最要好的朋友，她很惊奇小梦对游戏居然那么热衷，为什么嘴边老挂着游戏名词，游戏有那么大魅力吗？小梦当时的想法很单纯，只想着让好朋友分享自己的快乐，于是时不时拿最新的游戏杂志给她看，给她灌输“玩物不丧志”的“革命思想”，带她到家里玩PS。我想起初她只是不想扫朋友的兴才任着小梦天花乱坠地讲啊讲，没想到最后虫子竟然也心甘情愿地跳入了游戏的“虎口”，买了PS，有空就找小梦来练几把，MY GOD！让小梦惨受精神折磨。虫子最喜欢的游戏是《生化危机》，从1到3代，美版日版全都有收藏，而且绝对是高手。且说3代吧，HARD模式S级爆机、5套服装、8个资料栏、无限弹药都给打出来了，佣兵模式用列哥拉也“一把刀仔打天下”，实在只能用恐怖来形容。而虫子最讨厌的游戏嘛，我实在不想说啊，因为太打击我了，就是《FF Ⅷ》……因为《FF Ⅷ》，她痛恨所有一切SQUARE的游戏，55555，为什么……但……最近在她家发现了《FF Ⅷ》的游戏碟还有CD，可疑哦……她给了小梦一个很牵强的理由：“恨它，就用它来贴墙”#￥%……

小洁，智商超过130的女强人，是小梦从小的死敌，她酷爱《虹吸战士》、《合金装备》、《狙击手》等动作游戏，说是有什么杀戮的快感，标准的暴力女……不过不得不承认，她的游戏天分就如她的智商一样高，不管什么乱七八糟的谜题，不看任何攻略都可以破解，令人汗颜。小洁的《DDR》也很了得，想她那台PS可是参加全省跳舞机比赛冠军得来的，让小梦的眼神是嫉妒+羡慕。对了，我们一般不好意思去电玩店买游戏时，都是小洁代劳的，为什么？因为没人看得出她是女生啊：）记得那次参加DDR比赛，主持人居然随口就说：“XX号的小帅哥表现真是太精彩了”顿时笑倒一片人。不过说心里话，小梦和小洁的关系是越来越紧张了，也许是得到的荣誉太多，她开始把游戏当成了竞赛，我们大家玩什么，她不管自己喜不喜欢，都买回来疯狂修炼，然后一通电话打来，问你那个游戏是什么记录了，如果她比你厉害，那你就要开始忍受她的冷嘲热讽了，唉……连现在我们一起玩游戏，她都要用眼角的余光来看人了，我们当初的那种愉快感觉荡然无存，取而代之是机械的比赛，好希望她能回到从前……

DINO，一个玩《铁拳》只会用阿贡的家伙，和虫子是一条战线的人，只要她俩在一起，小梦的清净日子就得中断了，两人前后夹攻，你一句SQUALL丑男，我一句SQUARE××，天，小梦起码折寿十年。DINO没有PS，但是喜欢玩掌机，GBC、GBA都有，随身携带，寸步不离，俨然成为身体一部分，我们常常看到她拿着GB但不开机地看啊看，你猜她在干嘛？答曰：照镜子。

BB茜，小梦高中的同桌，此人乃本班一大班花，一笑魅力倾倒众生，据说每年可省下饮料钱不下1000，因为都由男生端茶送水，可是在那天使的外表下，隐藏的是恶魔的笑容，她不为人知的一面就是——“喂喂，小梦，去玩‘CS’啊。”“对了，什么时候借我《恐龙危机》啊？”“你怎么还玩这个啊，告诉你，XXX更爽快哦。”“哈哈哈，我鞭尸。”……天啊，这女人疯了……

小梦身边还有很多热爱游戏的MM，只怕要写完，小梦的手也断了：）好了，结尾口号：“全世界热爱游戏的姐姐妹妹们站起来吧！！！！！！！！！！”\^0^/

BY 梦琉

玩家贴心奖抽奖活动第二期结果大揭晓！

获得第二期贴心大奖的读者是——

广西省南宁市五里亭二小　李伯通

他的奖品是PS2主机一部+变压器一个+原装记忆卡一个

他选择的正版PS2游戏是——《最众幻想X国际版》

以下5名读者将各获得台钟一座

北京	郑伟
上海	张中晟
浙江杭州	孙创建
广西柳州	潘羽
吉林长春	李高略

以下10名读者将各获得手表一只

北京	李丁丁	吉林吉林	刘晓光
北京	周文海	重庆	肖飞
江苏溧阳	史骏	山西侯马	刘宝山
上海	梁照杰	辽宁沈阳	孙宇翔
重庆	张乐	广东珠海	林俭辉

以下35名读者将各获得腰表一只

广东阳春	林升湛	上海	铁晓沁	辽宁鞍山	付尧	山西临汾	张一凡	上海	肖仁杰
四川成都	杨勇	福建福州	陈磊	贵州六盘水	罗平翥	重庆	吴静	浙江绍兴	徐璐璐
上海	冯杰	广东澄海	陈晓峰	黑龙江哈尔滨	马国松	上海	郭志毅	北京	杨军
江苏连云港	李敏	哈尔滨	高凯	江苏南京	吴坚	北京	李振生	山东青岛	郭静
辽宁沈阳	张继峰	云南通海	张孙	广东广州	苏俊荣	吉林长春	王天夫	河北石家庄	邢绍彬
河南开封	常伟	广东广州	曾韬	广东南海	黎伟佳	云南昆明	曹璐	黑龙江双鸭山	汪涛
山东济宁	刘然	安徽黄山	查光标	甘肃白银	王晶	辽宁盖州	孙延舟	山东济南	刘方宇

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海 静安 青浦 游戏2000

邮购（收款）：上海慈溪路108号　收款人：冷将　邮编：200041　邮购电话：021-62532293
现已上市：机皇限定版GBA主机，售价980元（邮费20元）。注意：以下商品除主机外邮费全免。

品名	价格	品名	价格	品名	价格
PS2主机（一套）	2030元	PS2装甲核心	400元	GBA索尼克（原装）	170元
PS2限定版（银色）	4300元	PS2 VF4	370元	GBA杜鲁尼克2(原装)	170元
PS2皇牌飞行摇杆	650元	PSone原装显示器	1250元	GBA原装卡黄金太阳	75元
PS2专用硬盘	1650元	松下NGC主机	2950元	GBA皇家骑士团	75元
PS2光线枪	300元	NGC主机	1780元	GBA沉默遗迹	85元
合金装备音乐CD	280元	NGC接GBA线	150元	GBA足球小将	80元
PS2改机	230元	NGC分量线	290元	GBA机械化军队	85元
PS2原版异度传说	455元	NGC生化+记录卡	440元	GBA纹章传说	95元
PS2铁拳4	390元	NGC星球大战	440元	GBA光明之魂	95元
PS2蚊	290元	NGC VR射手3	400元	GBA原装包(三种)	150元
PS2影子之心	250元	NGC大乱斗DX	400元	XBOX主机一套	2600元
PS2极乐丸	200元	NGC记录卡	120元	XBOX手柄	300元
PS2鬼武者2	360元	NGC封神	430元	XBOX原装盘一律	430元
PS2格兰蒂亚X	380元	NGC S端子线	30元	XBOX摇控器	350元
PS2三国战纪	400元	GBA主机	530元	DC樱花大战4	380元
PS2 ICO	340元	口袋妖怪限定版	950元	索尼MD 909型	1980元
PS2实况5最终版	330元	GBA拳皇限定版+拳皇正版卡	1150元	索尼MD 900型	1650元
PS2新宿警察24小时原装视网膜	950元	GBA原装保护盖	60元	索尼NET-MD（N1型）	2600元
PS2国王之心	380元	原装保护膜连擦布	50元	3DO型机	450元
PS2机战IMPACT	380元	GBA正版卡铁拳	160元	超任套机	300元

注：可为您从日本预定任何产品。

★凡在本公司购买GBA主机者，均可免费换数次。可以10-30元随便换卡（包括非本店购买主机）。
★凡在本公司购买PS II、NGC、X-BOX主机等，均可以100元以下贴换游戏盘。
★本公司可以为您改装PS II、PSone、DC、NGC主机、增加直读。
★高价收购PC-E、超任、3DO游戏盘。凡在本公司购NGC主机一律免费借卡(终身制)
★本公司现有一批FFX人物手办和合金装备手办出售。　★以上商品不清楚来电查询以下两家公司。

静安区地址：上海市慈溪路108号（近山海关路）
公交19路、64路、36路到新闸路、石门二路下。公交109路、49路、301路到山海关路。
电话：021-62532293　传真：021-62532293
手机：13003127918
营业时间：早10：00-晚20：00

青浦区地址：上海市青浦区青浦镇欧洲街11号
电话：021-59722018
营业时间：早9：30-晚19：30
邮购地址：上海市青浦区界经港小区78#401
联系人：陆峰　邮编：201700

并专卖各类电脑配件等等。

游戏文化衫专营

100%纯棉！

低价邮购纯棉游戏文化衫！

A1　A2　A3　A4

《合金装备2》、《铁拳4》
《狼之标记》、《最终幻想X》

四种图样任您选购！

文化衫有加大、大尺码。加大码适合身高≥170cm，大码适合身高≤170cm。
价格：白色35元／件　黑色39元／件。
邮费：每件邮费7元。
汇款地址：深圳市福华033-021信箱　邮编：518033
收款人：王方铭　联系电话：0755-3747167、3747180
请在汇款单上注明您的详细地址、联系电话、订购文化衫尺码、代码、数量。

大量现货供应，提供主机、软件收购贴换服务
各种周边线材应有尽有

PlayStation 2　全部本店实物照片，版权所有

本店宗旨：价廉物美

宏龍Game

BAA©
VER.Shanghai

看看我们的货架(本店实景)
正版×NN 最新最COOL的主机
各种原装限定版软件哦!!!

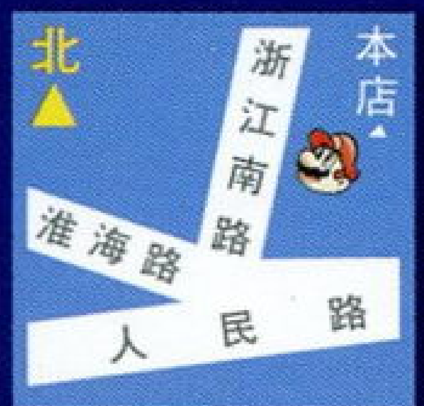
年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00

专　业　游　戏　贩　售　店

PS2(全配 支持全区DVD)	2030元
NGC(全配)	1750元
Q(全配 可看DVD)	2800元
PSone(全配)	640元
XBOX(全配)	2480元(限定版3000元)
GBA(送GBA游戏卡一盘)	550元

专业维修 各种主机

恭候您的大驾　いらっしゃいませ!!
预约中 ¥430!
本店软硬件
与日本完全同步（香港行货）
欢迎零售、预定、邮购……
4月25日发售



店址：上海市黄浦区浙江南路151号
TEL-021-63872721　店长：鲍晓龙(^_^)　邮编：200020　货物种类繁多，欢迎来电查询

话梅杂志&3DMSMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术

增刊

160 页全彩、赠送游戏金曲 CD
增刊融阅读、收藏价值于一体
绝对物超所值!

近期即将隆重推出
详情请见本刊第 78 页!

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅，零售价：人民币 8.8 元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn